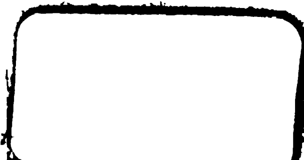


Illustrirtes

Allgemeines Familien-Spielbuch.

Spiel und Sport.

Das Buch
der gesellschaftlichen Unterhaltungen und Vergnügungen,
der körperlichen Uebungen,
ritterlichen Erholungen und Künste.

In zwei Abtheilungen:

I.

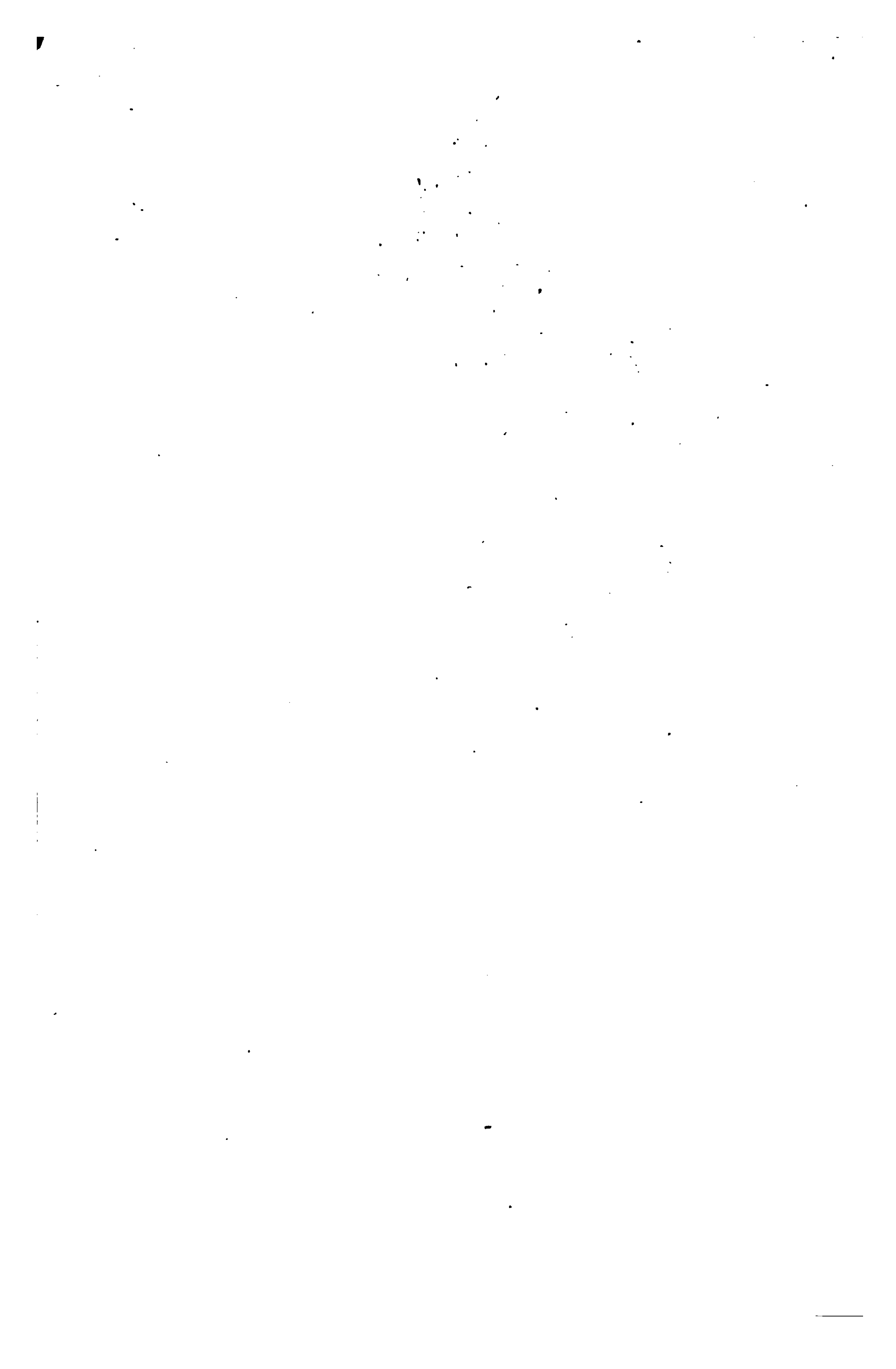
Illustrirtes Allgemeines Familien-Spielbuch.

Herausgegeben
von
Dr. Jan Daniel Georgens.



Mit zahlreichen Text-Abbildungen, Tonbildern, Tabellen, Musik- und anderen Beilagen ɪc.

Leipzig und Berlin.
Verlag und Druck von Otto Spamer.
1882.





Familien-Spielbuch (Titelbild).

Lith. Anst. v. ... Leipzig.

Leipzig. Verlag von Otto

Illustrirtes

…lion-…lbuch.

…sen

…nd Anregung

…rklärung
…e.

…gens.

…J. Burger,
…essen,

Illustrirtes
Allgemeines Familien-Spielbuch.

Vorführung
aller bekannteren Spiele und gebräuchlichen Unterhaltungsweisen
für alle Kreise,
zur körperlichen Erholung und geistig-gemüthlichen Erheiterung und Anregung
im Freien wie im Zimmer.

Mit einer Einleitung
über die Bedeutung des Spiels für jung und alt, nebst einer übersichtlichen Erklärung
aller in den Spielen vorkommenden Kunstausdrücke, Regeln und Gesetze.

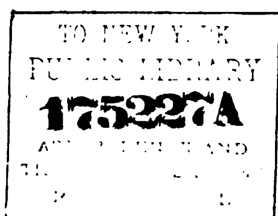
Herausgegeben unter Mitwirkung anerkannter Sachverständiger
von
Dr. Jan Daniel Georgens und Jeanne Marie von Gayette-Georgens.



Mit über 300 Text-Abbildungen sowie 10 Ton-, Einführungs- und Buntbildern von L. Burger,
G. Nestel, E. Röhling u. A. und einem aquarellirten Titelbilde von H. Vogel, Tabellen,
musikalischen und anderen Beigaben.

Leipzig und Berlin.
Verlag und Druck von Otto Spamer.

1882.


175227A

Zur Einführung.

In diesem Werke, dessen Vorbereitung die Verlagsbuchhandlung seit einer längeren Reihe von Jahren betrieben hat, glaubt sie allen gebildeten Familien ein nach der gedachten Seite hin, die heitere Seite des Lebens erfassendes und erschöpfendes, nicht auf Nachahmung beruhendes Werk geliefert zu haben. Dem Geiste dieses Buches entsprechend, und dem ursprünglichen Programm gemäß, ist dasselbe reich illustrirt und es sind den Abbildungen, wie der Ausstattung überhaupt, die größte Sorgfalt zutheil geworden; Ludwig Burger hat seine glücklichsten Mußestunden dazu benutzt, das Buch mit geistreichen Abtheilungs- und Kopfbildern zu zieren.

„Ernst ist das Leben — heiter — die Kunst — das Spiel!“ Dieser im Sinne des „Familien-Spielbuchs“ gefaßte Spruch sollte in jedem Wohnzimmer, über jedem Arbeitstische seinen Platz finden, denn die richtige Auffassung des Lebens will Wechsel von Arbeit und Erholung. Beständiges Arbeiten erdrückt das Gemüth, beständige Vergnügung langweilt. Die richtige Philosophie des Lebens ist nach unserer Meinung: von der Arbeit zur Erholung und nach der Erholung wieder frisch an die Arbeit.

Unser „Familien-Spielbuch“ soll hierzu anregen. Es ist bestimmt, das Interesse für das Spiel zu erweitern und zu beleben. Daher sind auch außer der umfassenden allgemeinen Einleitung jeder Haupt- und Unterabtheilung und manchmal auch den wichtigsten Spielen und Unterhaltungen orientirende Bemerkungen vorangeschickt und manche in Vergessenheit gerathene Spiele werden wieder in Erinnerung gebracht — neue, Geist und Gemüth anregende, eingeführt werden.

Den Sprech- und Schreibspielen ist durch die Fülle der angeführten Beispiele eine besondere Aufmerksamkeit gewidmet, woraus ersichtlich, daß gerade diese Unterhaltung den glücklichsten Einfluß auf die Bildung in Konversation und Stil übt.

Der Tanz, wo er in Verbindung zu dem Spiele tritt, ist als ein Uebergangsmoment zu den gymnastischen und dramatischen Spielen aufgefaßt; diese letzteren sind jedesmal, wo sie zur Erheiterung und Erfrischung beitragen konnten, in den Spielkreis aufgenommen, wie viele Lauf- und Fangspiele, Hüpf- und Sprung-, Ziel- und Wurf-, Ring- und Kampfspiele, welche schon durch die spielfreudigen Griechen zu klassischer Bedeutung gelangten.

Die Einordnung und Reihenfolge der Brett- und Würfelspiele ist derart, daß diejenigen, welche eine größere geistige Thätigkeit erfordern, wie z. B. das Schachspiel, sich von den anderen in eingehender Breite abheben.

Den Kartenspielen als solchen folgen die Kartenspielereien, die Kartenkunststücke und Patiencen, und ist hierdurch wie durch andere Spiele auch der Sitte: an gewissen Tagen im Jahre diese und jene Neckerei vorzunehmen, Rechnung getragen. Die Behandlung der Kartenspiele ist eine durchaus lebendige; das Erlernen derselben aus Büchern, welches bisher angezweifelt wurde, ist hier durch eine praktische und systematische Darstellung ermöglicht.

Vor allem aber ist noch den bei den Hausfesten so willkommenen musikalisch-deklamatorischen Aufführungen, den scenischen Darstellungen und dem Stellen lebender Bilder ausreichender Raum gewährt, während die munteren Original-Einakter für das Haustheater einen besondern Theil bilden.

Was sich im Laufe der Zeit in den Spielgesetzen, namentlich auch bei den Karten- und Billardspielen verändert, ist hervorgehoben und gesagt, welche Spielweisen als veraltet ausgeschieden und welche neueren aufgenommen und verbreitet sind. Das Volksmäßige und Nationaltypische ist überall gewahrt, und neben den Originalaufzeichnungen der Herausgeber sind die besten Quellenschriften der abend- und morgenländischen Literatur benutzt worden. Außerdem haben sachverständige und genaue Kenner bestimmter Spielgattungen, z. B. Billard, Sport, Leibesübungen und ritterliche Künste Johannes Berndt, die hauptsächlichsten Kartenspiele Paul Grünfeld, Kricket, Krocket und die englischen Wetten Ottomar Beta behandelt. Die zu den Tanz- und Liederspielen gehörigen Melodien, wie die zu den musikalischen Aufführungen gehörigen Klavierbegleitungen sind in Notensatz gegeben. — Die im ursprünglichen Programm erwähnte Erklärung der in den Spielen am gebräuchlichsten vorkommenden Fach- und Kunstausdrücke ist in der Regel den einzelnen Abtheilungen des Werkes beigefügt worden. — Die Illustrationen dienen bei einem Theil der Spiele zu deren Erläuterung und Veranschaulichung, bei einem andern als Schmuck und zur Belebung.

Weshalb das Werk mit den Kartenkünsten und der Kartensymbolik schließt, eine weitere Abtheilung des Buches aber — wie ursprünglich beabsichtigt — unter dem Titel: Sport, Leibesübungen nnd ritterliche Künste in Wegfall gebracht worden ist, darüber haben sich die Herausgeber am Schlusse dieses Bandes ausgesprochen. — Die programmgemäß zu liefernden „Musik- und Spielbeilagen“ dagegen befinden sich dem Werke in einer besondern Mappe beigegeben.

Wohl giebt es eine reiche Literatur für einzelne Spiele und Spielgattungen, doch ist unseres Wissens bisher noch kein Gesamtwerk hergestellt worden, welches, wie das vorliegende, alle nennenswerthen Spiele und Spielgattungen, die seit Menschengedenken bei den verschiedensten Nationen und in den verschiedensten Gesellschaftskreisen von Erwachsenen wie Kindern beliebt waren, es heute noch sind und auch immer bleiben werden, in so ausführlicher Weise gleich dem vorliegenden umfaßt.

Alles ist hier weggelassen, was nicht entschieden in das Bereich des Spiels, wie es von jeher seine bildende und erheiternde Kraft unter den Menschen in größeren und kleineren Genossenschaften ausübte, zu zählen ist, aber auch kaum etwas vergessen und übergangen, das in diesen unverwelklich blühenden Kranz gehört.

Berlin und **Leipzig**, im September 1881.

Dr. Jan Daniel Georgens, Jeanne Marie Gayette-Georgens.

Otto Spamer.

Inhaltsverzeichnis.

3. Vexir-, Wett- und Rathspiele, Orakel und Kunststücke.

II. Formenspiele.

Zweite Abtheilung.

Familien-Aufführungen.

Darstellende Spiele.

Dritte Abtheilung.

Gebundene Spiele.

I. Wurf- und Schleuder-, beziehentlich Stoßspiele.

1. Ballspiele.

V. Das Kartenspiel und die Spielkarten.

1. Kommersspiele.

2. Hasardspiele, bez. Bankspiele mit Hasardcharakter.

3. Gesellschaftliche Spiele.

4. Das Patience-Legen.

5. Karten-Kunststücke.

6. Kartenorakel.

Ton- und Buntbilder.

Spiel- und Musikbeilagen.




Illustrirtes
Familien-Spielbuch.



Das Spiel und seine Bedeutung für alt und jung.

1.

„Die Griechen nannten ihre Götter Freunde des Spiels.“



Alles Spiel ist gleich wie alle Arbeit ein für sich bestehendes Gebiet des menschlichen Thuns und Treibens, welches in seinen mannigfachen Formen zugleich die verschiedenen Richtungen des Gemüthes in Anspruch nimmt. Es spiegelt sich im Spiele der Charakter nicht nur einzelner Personen, sondern ganzer Völkerschaften um so deutlicher und treffender, je mehr dabei der Mensch von seinen Bestrebungen und allem berechneten Scheine derselben entfesselt und nur vom Spiele gefesselt ist. Daher bilden die Spiele, aus welchen man sprichwörtlich die Natur der Menschen erkennen soll, nicht nur ein treues Abbild, sondern noch mehr ein ergänzendes Gegenbild zu dem ernsten und wahren Charakter des Menschen.

Nach solcher Beziehung des Spieles auf den Ernst des Lebens durch die Verwandtschaft und die Ergänzung beider kommt aber als wesentliche Bedeutung noch folgender Gesichtspunkt in Betracht. Es sind nämlich die Spiele an und für sich genommen als eine eigenthümliche Richtung der geistigen Thätigkeit mit besonderen Zwecken und Mitteln anzusehen, worin zugleich alle Kräfte des Gemüthes angeregt werden, sowohl das Denken und Rechnen auf der einen, wie die Gefühle der Lust und des Unbehagens auf der andern Seite, dazwischen hindurch aber die Erregung der Affekte, gesteigert bis zur höchsten Leidenschaft.

In diesem Sinne gewähren die Spiele nicht nur einen herausfordernden Reiz, sondern auch eine reiche Quelle der Belehrung. Wer sie nicht mit dem Auge einer allzustrengen Moral und daher als eine bloße Verirrung, als eine Sünde wider den ernsten Beruf des Lebens ansieht, sondern besonnen und wohlwollend genug ist, nichts Menschliches als fremd und unwerth zu achten, wird auch in den Spielen ein Menschliches finden, dessen Erkenntnis einen Zweig der praktischen Menschenkenntnis und der Sittengeschichte der Menschheit ausmacht.

Bei den verschiedenen Nationen und bei ihnen zu verschiedenen Zeiten gab es verschiedene Spiele. Auch finden sich wohl die gleichen Spiele bei verschiedenen Völkern zu verschiedenen Zeiten und setzen sich mit einer dem Alter angemessenen Abänderung durch alle Lebensstufen fort, wie z. B. die Ball- und Brettspiele und die Tanzunterhaltungen, an denen sich Kinder wie Erwachsene gern betheiligen, wenn auch das Ballspiel von Erwachsenen bei uns gegenwärtig nicht mehr so im Schwunge ist wie ehemals in Alt-Griechenland und zur Zeit der „Ballhäuser“ und der großen nationalen Ballspielfeste. Doch haben sich einige der Brettspiele, wie „Mühlenziehen“, „Schaf und Wolf“, die schon den altorientalischen Völkern Vergnügen gewährten und auch von Herodot erwähnt werden, bei alt und jung bis auf den heutigen Tag in gleichem Ansehen erhalten. Das Hauptvergnügen indessen gewährte von jeher überall der Tanz, vom Ringelreihen und Reigen, den die Kinder stets in harmloser Spiellust ausführten und spielen werden, so lange es Kinder geben wird, bis zu den mit Gesang, Kampfspiel, Maskerade und Musikbegleitung verbundenen Nationaltänzen. Jedoch fand bei Spiel und Tanz, je nach dem herrschenden Kulturzustande der sich Vergnügenden eine tiefgehende andere Auffassung, ihr Gemüth und inneres Leben angehend, statt.

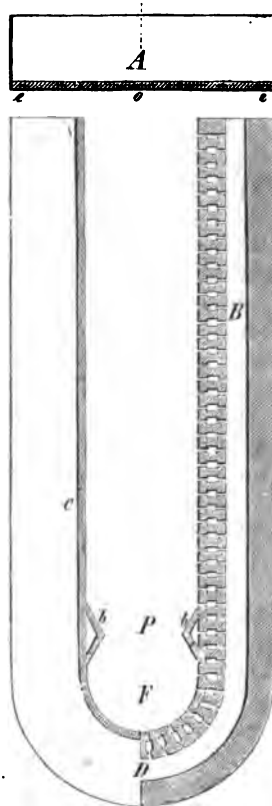
Gewisse Thätigkeiten erscheinen bald hier als strenger Ernst in sittlicher Würde oder gar als religiöser Dienst, bald dort als eigentliches Spiel — als Belustigung und Schauspiel — zu Genuß oder Kurzweil. Jeder klassischen Zeit, z. B. der des griechischen und jüdischen Volkslebens, gilt dort das Schauspiel, hier der Tanz als eine Art Gottesdienst, als religiöse Ceremonie. Die olympischen Wettkämpfe der Griechen nennen nur wir (sie selbst aber nicht) „Spiele“.

Die ältesten Festspiele, die den Vereinigungspunkt vieler Stämme bildeten, waren die zu Ehren des Apollon und der Artemis auf der Insel Delos gefeierten. Sie vereinigten vorzugsweise die ionischen Völker aus dem eigentlichen Hellas und aus Asien. Männer, Frauen und Kinder hatten Zutritt, und außer den Opfern und Festzügen wurden Kampfspiele veranstaltet, und zwar nicht blos körperliche Wettkämpfe, sondern es bewarben sich auch Sänger, Lyra- und Flötenspieler um Preise, die für umsichtige Kunstfertigkeit ausgesetzt waren.

Für die gymnastischen Kampfspiele war ein „Stadion“ eingerichtet, und zwar nach alter Art, wie es die Oertlichkeit gab, mit geringer Nachhülfe. Man wählte dazu ein Feld, das zwischen zwei gleichlaufenden Anhöhen lag, und schloß dasselbe auf der einen Seite durch einen abgerundeten Erdaufwurf ab. Auf der andern Seite, wo der Wettlauf, das älteste Kampfspiel, seinen Anfang nahm, bildete man eine gerade Linie durch einen Damm oder eine Mauer. Später, als man die Stadien kunstreicher anlegte, begnügte man sich mit einer natürlichen Anhöhe auf der einen Langseite und umschloß die übrigen Seiten mit Mauern. Man brachte auch Sitze auf drei Seiten für die Zuschauer an, während die Seite des Anfangs (der Aphesis) für die Eingänge bestimmt war. Auf dem hier mitgetheilten Plane bezeichnet A die Mauer, welche den Eingang begrenzt, ee die Eingänge, oP die Ausdehnung der eigentlichen Rennbahn, welche ein olympisches Stadion, das heißt zweihundert Meter, betrug. Das Wettrennen erstreckte sich nämlich nicht bis in den abschließenden Halbkreis F, die sogenannte Schleuder, Schlinge (Sphendone), wo die Kampfrichter sich aufhielten und wo auch andere gymnastische

Spiele gefeiert wurden. Zur Abschließung dieses letzteren Theiles diente eine Schnur, die zwischen zwei vorspringenden Mauerstücken bb ausgespannt ward; der Theil C der Spitze ist an den Abhang eines Hügels angelehnt und durch eine Futtermauer von der Rennbahn getrennt, während die andere Seite der Spitze auf einer starken Untermauerung ruht, in deren Innerem ein Gang BD hinläuft.

Zu Olympia und an anderen Orten war nahe dem Stadion ein „Hippodrom“ hergerichtet, wo die Wettrennen zu Wagen abgehalten wurden. Er hatte eine ähnliche Einrichtung, wie das Stadion, mußte aber dasselbe natürlich an Ausdehnung übertreffen. Nach der Unterjochung der ionischen Kolonien durch die Perser verloren die Feste auf Delos ihren Glanz; aber es traten die dorischen an ihre Stelle und erhielten bald einen noch bedeutenderen Einfluß.



Stadion.

Die Spiele zu Olympia, auf der Ebene am Alpheios, wo der Tempel des olympischen Zeus stand, waren anfänglich nur ein Vereinigungspunkt der Nachbarvölker. Schon vor der dorischen Wanderung kamen sie nämlich hier an einer alten Opferstätte zusammen, um dem olympischen Zeus ihre Gaben darzubringen. Auf einem sechs und einen halben Meter hohen Unterbau erhob sich der mächtige Altar des Gottes, wo das Priestergeschlecht der Jamiden die Fettstücke verbrannte und aus Flammen und Rauch die Rathschlüsse Kronions zu ergründen suchte. Nach den Opfern wurden gymnastische Spiele gefeiert, die bald von großer Bedeutung wurden. — Nach und nach wurden alle hellenischen Stämme, auch die entferntesten Kolonien, zu der Feier zugelassen. Das Gebiet der Feier sollte für diese Zeit unverletzlich sein, und auch in allen Ländern der Hellenen mußten die Waffen ruhen. Im Anfang war das Fest auf einen Tag beschränkt. Es war ein Wettlauf in dem schon genannten Stadion. So verhielt es sich 776, da die Namen der Sieger zuerst in ein Verzeichnis eingetragen wurden. Nachher führte man den doppelten Wettlauf, die Bahn auf und ab, ein, und 720 den mehrfachen. Zwölf Jahre später fügte man den Ringkampf, und das Pentathlon, den Kampf im Sprung, Lauf, Diskos- und Speerwurf und im Ringen hinzu. 688 wurde der furchtbare Faustkampf und 680 das Wagenrennen mit dem Viergespann eingeführt. Fast gleichzeitig war das Pankration aufgekommen, welches den Ring- und Faustkampf vereinigte.

Nach der Vertreibung der Perser wurde die Rennbahn für Wagen und Reiter besser eingerichtet und mit Altären, Statuen und anderen Kunstwerken

geschmückt. Von Marmor glänzend, zog sich erstere von den Olympischen Höhen südlich nach dem Alpheios. Nahe am Eingange war eine vier Meter hohe Bildsäule; weiterhin sah man Heiligthümer des Herakles, Apollon und Hermes, welche man für Stützer und Beschützer der Wettspiele hielt. Drei Säulen bezeichneten die zu durchlaufende Bahn; die erste, nicht weit vom Eingange, hatte die Inschrift: „Sei brav!“; die zweite, die Mitte einnehmend, war bezeichnet mit dem Worte: „Eile!“; auf der dritten, am Ziele, war zu lesen: „Kehr' um!“ Nicht weniger reich verziert war der Hippodrom, der südlich an das Stadion grenzte und sich ostwärts in der Richtung des Flusses ausdehnte. Wenn hier das Wagenrennen beginnen sollte, so erhob sich durch einen künstlichen Mechanismus ein eherner Adler und schlug mit den beiden Flügeln. Dann mußten die Gespanne zwölfmal um das Ziel herum die Bahn durchlaufen, was fast die Länge einer deutschen Meile beträgt.

Um diese Zeit wurden die Feste auf fünf Tage festgesetzt, und sie erreichten ihren höchsten Glanz. Sobald die Zeit des Festes gekommen war, gingen Herolde, die ein Dichter „Friedenbringer“ nannte, durch alle Gauen, um die Feier anzuzeigen. Dann legten, wie auf einen Götterausspruch, die hadernden Völker ihre Waffen nieder und rüsteten Festgesandtschaften zur Beschickung der Nationalfeier aus. Diese zogen im reichsten Schmuck, mit Standarten, Heiligthümern und Weihopfern, begleitet von den Wettkämpfern, nach der heiligen Straße, die sich von der Stadt Elis nach der Olympischen Ebene zog. Hier ordnete sich die unabsehbare Menge nach Anweisung der Jamiden, Herolde und Beamten und wallte feierlich gen Osten, wo am rechten Ufer des Alpheios die „heilige Ebene“ sich ausbreitete. Der nördliche Gebirgszug ward nach dem thessalischen Götterberg der Olympische genannt. Von diesen Höhen rann der Bach Kladros nach dem Alpheios, über den unfern von seiner Mündung eine feste Brücke führte. Hatte der „Festzug“ diese überschritten, so stand er vor der mit Säulen geschmückten Pforte, welche den Eingang in den „heiligen Hain“ eröffnete.

Die Altis, wie man diesen Raum nannte, war von Platanen und Olivenbäumen überschattet, westlich und südlich von Mauern, östlich vom Stadion, nördlich vom Kronion-Hügel, einer Vorhöhe des Olympos, umgeben. Rechts am Eingange stand der alte Oelbaum, von dessen Zweigen die Siegeskränze geflochten wurden. Weiter gelangte man an den Zeustempel, der nach den Perserkriegen mit der Statue des Gottes von Phidias' Meisterhand geschmückt wurde. Hierauf folgten außer kleineren Heiligthümern der Altar des Zeus, das Stadion, ein Tempel der Demeter und der Hippodrom, der an dieses Heiligthum grenzte.

Nördlich vom Kronion-Hügel lagen von mehreren Städten gestiftete Schatzhäuser, westlicher ein Theater, Rathhaus, Prytaneion und ein Gymnasium der Eleier mit Wohnungen für Athleten und mit Säulengängen. Die Wohnungen für Priester und Fremde waren außerhalb der Mauer und des Alpheios.

Zu der heiligen Feier kamen nicht blos Staatsboten, Kämpfer und eine schaulustige Menge, sondern auch Dichter, Redner, Philosophen, welche Vorträge hielten und dadurch die Werke ihres schaffenden Geistes in ganz Hellas bekannt machten. Festpreise wurden übrigens nur den Siegern in den gymnastischen Spielen zuertheilt und bestanden in Kränzen von Olivenzweigen.



Empfang eines olympischen Siegers in seiner Vaterstadt. Zeichnung von H. Leutemann.

Wer einen solchen um seine Schläfe flocht, wurde in seiner Vaterstadt der höchsten Ehre würdig gehalten. Man empfing ihn wie einen König, man setzte ihm Bildsäulen, übertrug ihm den Vorsitz in Versammlungen, und in Athen speisten die olympischen Sieger sogar mit den Prytanen. Der greise Diagoras aus Rhodos, der selbst einst den Preis gewonnen hatte, sah auch seine Söhne als Sieger und wurde von ihnen in der Versammlung auf den Schultern herum getragen. Da rief man ihm zu: „Du hast genug gelebt, oder willst du gar noch zu dem Olymp emporsteigen?"

Nicht geringer an Ansehen waren die pythischen Spiele. Schon in früher Zeit wurde alle acht Jahre ein Fest um und in dem Tempel des Apollon mit Opfern und Hymnengesang gefeiert. Man verband hier poetische und musikalische Wettkämpfe mit den gymnastischen, weil dies des Gottes der Dichtkunst und des Lyraspiels würdig schien. Anfangs schmückte man die Sieger mit goldenen Kränzen, dann aber hielt man einen Lorbērkranz und die damit verbundene Ehre für hinreichend. Das Thal, das den Tempel zu Delphi mit seinem Orakel, den Kastalischen Quell wie das Stadion für den Kampf um die höchsten Ehren umfaßte, ist ganz kreisförmig. Einsam liegt es da und scheint durch die riesigen Berge des Parnassos und die Höhen des Kirphis jenseit des Pleistos von der übrigen Welt abgeschlossen; aber in der Zeit, in der wir es uns vergegenwärtigen, war es belebt von Festzügen, von den Wettkämpfen edler, ruhmbegieriger Jünglinge, von den Harfenklängen und dem Gesange festlicher Hymnen, die weithin in den Bergen wiederhallten.

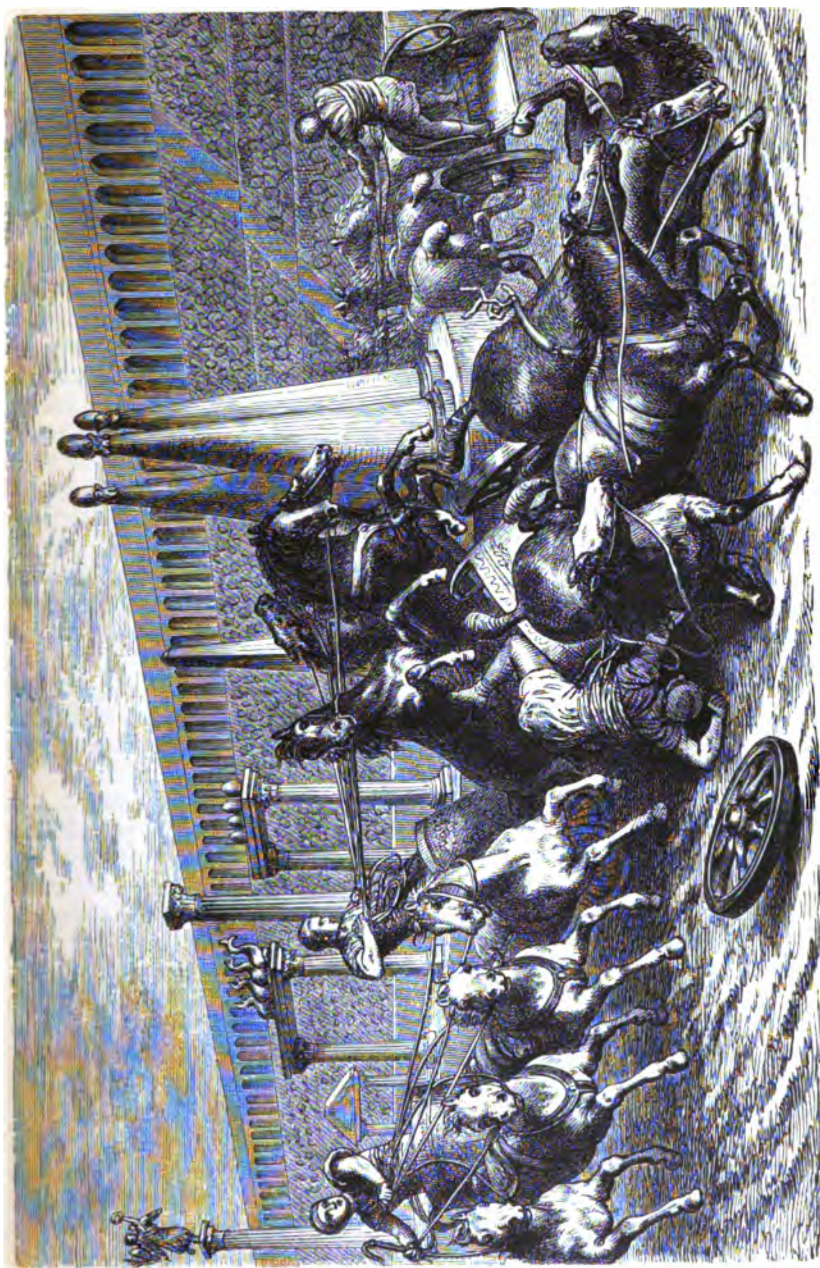
Die nemeischen und isthmischen Spiele waren ähnlich eingerichtet. Von höchster Bedeutung, nicht blos für die Athener, sondern zum Theil für ganz Griechenland waren die „Eleusinien" und die „Panathenäen". Die ersteren beging man ursprünglich als Ernte- und Weinlesefeste; die letzteren wurden zur besondern Verehrung der Göttin Athene alljährlich, am feierlichsten aber alle vier Jahre, vier Tage lang, gefeiert. Wettkämpfe zu Fuß und zu Roß, Chorreigen, Fackelläufe, begeisterter Vortrag homerischer Gesänge, musische Spiele, wozu Perikles das Odeion hatte erbauen lassen, wechselten ab. Am vierten Tage war großer Festzug. Freigelassene und Schutzverwandte schmückten schon vorher die Agora mit grünen Zweigen; ihre Frauen und Töchter trugen Töpfe zum Opfer oder Sessel für die Frauen und Töchter der Bürger. Diese wiederum trugen Körbe mit Opfergeräth und umgaben ein künstliches Schiff mit Rollen, dessen Segel ein neues Safrangewand für das älteste Bild der Götter war. Beamte und edle Athener folgten, mit Oelzweigen bekränzt, dann schloß sich die übrige Bürgerschaft an und zuletzt die athenische Jugend im Waffenschmuck, theils zu Fuß, theils zu Pferde. Bei diesen und anderen Gelegenheiten wurden auch abends von geübten Reitern Umzüge mit Fackeln gehalten, was einen prächtigen Anblick gewährte.

Auch in Sparta unterbrachen Feste die Einförmigkeit des Lebens. Sie waren wie Blumen in einen nackten Aehrenkranz in die Gleichmäßigkeit der spartanischen Tage und Jahre eingeflochten. Besonders waren es die dem Apollon geweihten Hauptfeste: die Karneen und die Hyakinthien. Letztere waren der Sage nach von Apollon selbst eingeführt worden, als er durch einen unabsichtlichen Wurf den schönen Hyakinthos erschlagen hatte. Vielleicht sollten sie ursprünglich die verheerende Sonnenhitze versinnlichen, da sie im

Juli gefeiert wurden. Daher waren die ersten Tage eine Zeit der Trauer, dann aber folgten Schauspiele, Festzüge von beiden Geschlechtern, Mahlzeiten, zu denen man die sonst verachteten Sklaven zuließ, und andere Lustbarkeiten. So feierte man das Sterben und das Wiederaufleben des Hyakinthos, dessen Grab im Tempel Apollons zu Amyklä gezeigt wurde. Die Karneen, die im Monat Karneos (August) gefeiert wurden, waren wohl zur Erinnerung an das frühere Lagerleben angeordnet. Da speisten die Bürger unter schattigen Lauben, während zugleich Opfer und festliche Chöre bei der neuntägigen Feier nicht fehlten. Ein drittes Fest, die Gymnopädien, war fast ohne religiöse Beziehung, nur der Freude am eigenen Dasein gewidmet. Chorreigen, Spiele mit fröhlichen Tänzen, gymnastische Uebungen, zuletzt allgemeine Bewirthung nicht blos der Bürger, sondern auch, was sonst nicht vorkam, der anwesenden und geladenen Fremden, füllten die festlichen Tage. —

Der rein praktische, auf Besitz und Herrschaft gerichtete Sinn der Römer war einer solch freien Entfaltung und Gestaltung öffentlicher Spiele nicht günstig. Doch erfreuten auch sie sich der Ruhe und der Feste, welche durch die Religion festgesetzt und geheiligt waren. So waren die wichtigsten Epochen in der Pflege des Weinstocks und der Bereitung des Weins für sie Freuden- und Ruhefeste und wurden von den Priestern bestimmt. Der älteste Priester der Stadt, der Flamen Jupiters, ertheilte die Erlaubnis zur Traubenlese. Ebenso gab er das Zeichen zum Weinfest, das später auf den 23. April festgesetzt wurde. Es war das Fest der dem Vater Jupiter geweihten Faß-Oeffnung, wobei als Trankopfer Wein von beschnittenen Reben dargebracht wurde. Die Anordnung trug dazu bei, die Veredlung des Weinstocks zu fördern. Längere Ruhe brachte nach ausgestellter Wintersät der Feiermonat. Da rasteten, nach dem Willen der Götter, der „Ackermann, sein Gesinde und sein Zugvieh“.

Das allgemeinste römische Fest war das Stadtfest, durchaus verschieden von dem uralten Nationalfest Latiums, welches jährlich von den „Verbündeten“ auf dem hohen Albanerberg über den Trümmern von Alba Longa mit Opfern, Spielen und öffentlichen Schmausereien gefeiert wurde, während welcher Zeit im ganzen Bundeslande Gottesfriede herrschte. Die Arbeiten ruhten, die Theilnehmer trieben sich in öffentlichen Mummereien herum, schmausten oder wiegten sich in Schaukeln, die man an den Bäumen des „Haines“ befestigt hatte. Die Opferstücke verbrannte man in der letzten Nacht auf hochgeschichteten Altären im Freien, und die lodernden Flammen verkündigten den Völkern des Bundes den Schluß des großen Festes. Im Gegensatze hierzu nannte man das Stadtfest auch die „römischen Spiele“, und es war ursprünglich auf einen Tag beschränkt; man fügte aber nach Vertreibung der Könige, nach Errichtung des Volkstribunats und später nach Beilegung der bürgerlichen Unruhen jedesmal einen Tag zu, so daß es zuletzt vier Tage dauerte. Es wurde mit einem Festzuge eröffnet, der sich nach dem Cirkus zwischen Palatin und Aventin bewegte. Voran zogen die Männer der Stadtwehr, behelmt und in voller Rüstung, dann die Jünglinge und endlich die Knaben, alle theils zu Pferd, theils zu Fuß, in rothen Tuniken mit kupfernem Leibgurt, Schwertern und kurzen Lanzen. Hierauf kamen die Kämpfer zu Wagen, zu Roß und zu Fuß, und endlich die Tänzer. Letztere waren in zwei Schären getheilt: die eine Hälfte, Schafe genannt, war mit Schafpelzen bekleidet.



Römisches Wagenrennen. Zeichnung von H. Leutemann.

Die andere Hälfte derselben, die Böcke, machte ihre Sprünge in einem ziegenledernen Ueberwurf. Jeden Zug begleiteten die ihm zugehörigen Spielleute, Tubabläser, und namentlich bei den Tänzern die Pfeifer oder Flötenspieler. War man an der Rennbahn angekommen, so ordnete sich das Volk umher und die Spiele begannen. Den Anfang machte das Wagenrennen, wobei auf jedem Wagen ein Lenker und ein Kämpfer standen. Der letztere mußte gewandt sein, herunter und wieder hinauf zu springen. War die Fahrt geendigt, so erschienen Reiter, und zwar jeder mit zwei Pferden, und geübt, mitten im Lauf sich von einem auf das andere zu schwingen. Zuletzt maßen sich die Kämpfer zu Fuß, entblößt bis auf Gürtel und Schurz, im Wettlauf, im Ringen und Faustkampf. Ein einfacher, zum Kranz gewundener Zweig belohnte die Sieger. Er wurde sehr in Ehren gehalten; man pflegte sogar, ihn auf die Bahre eines verstorbenen Kämpfers zu legen. Nach Vertheilung der Preise versuchten die berittenen Knaben ihre Kunst in Quadrillen zu Pferde. Es war dies wahrscheinlich der Anfang zu dem beliebten circensischen Spiel „Troja". Die übrige Zeit des Festes füllten die Tänzer mit Reigen und Possen aus. Mit ihnen traten auch Taschenspieler und Bänkelsänger auf, die unter Pfeifenklang vor der Menge ihre Künste produzirten. Wie die Tänzer gewöhnlich in zwei Chöre getheilt waren, so trugen auch die Sänger Wechsellieder vor, wobei es an derbem Volkswitz und ausgelassener Laune nicht fehlte. Oefters vereinigten sie mit ihren Vorträgen Tanz und Musik, und es entwickelten sich daraus die Anfänge *scenischer* Aufführungen, wie von dem Thespiskarren in Hellas das griechische Drama ausging und zu einer Herrlichkeit sich entfaltete, die freilich in dem nüchternen Rom niemals erstrebt wurde. Der Römer spielte seine Rolle auf der großen Bühne des wirklichen Lebens; er hatte daher nur Wohlgefallen an solchen Spielen, bei welchen das Blut in Strömen floß, und das waren in der Folgezeit (als die alte mit dem ruhelosen Streben nach Herrschaft verbundene Strenge in maßlose Genußsucht umschlug) die schrecklichen Thier- und Gladiatorenkämpfe, welche in dem „Colosseum" (einem riesigen Gebäude mit ausgedehnter Arena und terrassenförmig emporsteigenden, ringsum laufenden Sitzreihen für die Zuschauer) aufgeführt wurden. (Vergl. Wägner, „Hellas" und „Rom". Leipzig, Otto Spamers Verlag.) —

Bei uns stehen Schauspiel und Tanz als weltliches Vergnügen allem Religiösen und Geistlichen gegenüber. Auch die mimische Kunst wird bei uns als „Geberdenschau-*Spiel*" bezeichnet, und selbst für die Musik gebrauchen wir, was weder Juden, noch Griechen und Römer gethan, den Ausdruck „Spiel". So drückt sich die verschiedene Anschauung auch schon in der verschiedenartigen sprachlichen Bezeichnung deutlich aus.

Wir Deutschen haben den weitesten und umfassendsten Begriff des Wortes „Spiel". Von dem Soldatenspiel des Knaben bis zu der mimischen Darstellung des tragischen Helden, von dem der Kinder um Nüsse bis zur Pharaobank um Goldstücke, von dem ersten Ballfangen bis zum Billard und Schach, von den frühesten Uebungen mit Reifen und im Rennen bis zur höchsten Virtuosität des Geigers, bezeichnen wir das ganze weite Gebiet der Uebungen und Berechnungen, Wagnisse und dramatischen Darstellungen mit dem allgemeinen Namen „Spiel".

Der Grund, weshalb für den Deutschen der Begriff des Spieles so weit und so umfassend ist, viel weiter und umfassender als bei anderen Nationen, liegt im ursprünglichen Sinne des Wortes. Während bei den Griechen „spielen“ so viel wie „Kinderei treiben“ heißt, die Hebräer mit dem Worte „scherzen“, „lachen“, die Römer mit ludo (sich freuen, sanskrit klada, d. i. Spiel, Freude) ausdrücken, so bedeutet das altdeutsche Wort „spilân“ eine leichte, schwankende Bewegung. Die deutsche Sprache bewährt sich auch hier als eine so zu sagen philosophische; sie trifft mit dem Worte das Wesen und die Natur selbst, während andere Sprachen nur begleitende, äußerliche Momente derselben andeuten. Der Grieche konnte deshalb weder die dramatische noch die musikalische Kunst zu den Spielen rechnen, weil sie in der That keine „Kindereien“ sind, wie auch die Tonkunst nicht zum bloßen „Scherzen“ und „Lachen“ veranlaßt und daher nicht in den hebräischen Begriff vom Spiel mit einbegriffen sein konnte.

Die sprachliche Erörterung führt am besten und unmittelbar in die rechte psychologische Erkenntnis der Spiele ein.

Alles Spiel ist eine Thätigkeit. Es fragt sich aber, welcher Art? Im Griechischen bedeutet das Wort für Spiel nicht die Natur der Thätigkeit selbst, sondern die der Personen, welche sie ausüben. Unter Spiel ist das verstanden, was Kinder treiben. Im Hebräischen und Lateinischen gilt die Bezeichnung nicht der Thätigkeit, sondern dem Erfolg derselben, dem Zustande der thätigen Person; die Deutschen bezeichnen mit dem Namen die Sache. „Spielen“ ist ihnen eine leichte, schwankende, schwebende Thätigkeit, ein Genuß, welcher neben der Phantasiethätigkeit die äußerliche, wirksame und darstellende Thätigkeit fordert.

Im Gegensatze zum Spiel ist die „Arbeit“ gedacht. Dennoch ist das Spiel kein Ruhen; auch würde es nur einen schwankenden und unbestimmten Begriff geben, wollte man sagen: Spiel sei ein Mittleres zwischen Ruhe und Arbeit. Das Spiel unterscheidet sich kaum von der Arbeit durch den Grad der Anstrengung, denn „Schach“ und manche „Kartenspiele“ fordern eine größere geistige Anstrengung, als so Manches, was Arbeit heißt. Der Kassenbeamte, selbst der Kaufmann wird seinen Geist in der Ausübung seines Berufes nie in dem Grade anstrengen dürfen, wie in seinen Mußestunden etwa beim Schach und l'hombre.

Der Unterschied der spielenden Thätigkeit von der ernsten Arbeit liegt in der Isolirung, der Abgesondertheit und Verschiedenheit entweder nur des Zweckes oder auch des Stoffes und Inhaltes. Das Spiel ist immer in Bezug auf den Zweck von Allem, was Ernst und Arbeit heißt, isolirte Thätigkeit; es ist ein auf das allgemeine und anderseitige Streben der Menschen beziehungsloses. Der Form und der That nach, in Bezug auf die Regeln und die Kunst ihrer Anwendung, bedingt das Spiel allerdings die Aeußerung geistiger und körperlicher Kräfte, allein was den Zweck und Erfolg betrifft, so unterscheidet es sich wesentlich von jeder andern Thätigkeit dadurch, daß, sobald es beendet, auch seine Bedeutung abgeschlossen ist, und es keinen unmittelbaren Einfluß auf alles übrige Thun und Treiben der Spielenden, sobald sie nicht mehr spielen, hat; es liegt außer dem Kreise menschlichen Strebens und Handelns. Weder rückwärts noch vorwärts ist das Spielen

als solches mit der Reihe der menschlichen Zwecke verbunden. Jeder andere Genuß ist oft ein Erfolg und darum auch ein Motiv ernster Arbeit und ernsten Strebens: das Spiel aber ist in sich selbst That und Genuß, Streben und Ziel zugleich.

Das Spiel steht also vom Reiche der Zwecke isolirt, und mehr noch als vom Schönen gilt die Kantische Definition als „Zweckmäßigkeit ohne Zweck" dafür. Daher hat Schiller mit Recht den Begriff des Schönen auf den allgemeinen des Spiels zurückgeführt und als „Spieltrieb" bezeichnet, was man sonst Schönheitssinn nennt; denn der Genuß auf welchen gezielt wird, kommt hier eben so wenig in Betracht, wie beim Schönen, dessen Anschauung ebenfalls Genuß bereitet. Es wird hierbei aber nur das Wesen der spielenden Thätigkeit an und für sich selbst betrachtet, und als solche ist sie von jeder wirklichen Zweckthätigkeit und um so mehr verschieden, als das Genießen selbst eine vom Zusammenhange der Zwecke sich abwendende und ausschließende Thätigkeit ist, dessen moralisch-bildender Einfluß am einfachsten und am deutlichsten sich so ausdrücken läßt, daß es einen freudigen und innigen Gemeinschaftssinn entwickelt.

So wie nun bei allen Spielen überhaupt der Zweck ein isolirter ist, sind bei dem eigentlichen Spiel diesem Zwecke gemäß auch die Mittel von allen Gegenständen isolirte, welche sonst die Objekte unseres Handelns ausmachen, verschiedene und beziehungslose, und eben aus diesem Grunde sind sie die eigentlichen Spiele. Die Würfel, das Dame- und Schachbrett samt Steinen und Figuren, das Billard mit seinen Bällen, endlich die Karten, sind allesamt Dinge, welche für das Spiel geschaffen, nur dazu gebraucht werden. Die Beschäftigung damit ist stets nur eine spielende, und eben weil sie nur für das Spiel bestimmt sind, weil mit ihnen nur gespielt wird, kann man diese Sachen im Gegensatz zu allen anderen Dingen mannigfaltigen Gebrauchs abstrakte nennen; in der That ist ja ihre Gestalt und Form rein konventionell, es kommt nur auf die Bedeutung an, welche ihnen ein- für allemal beigelegt wird: sie sind die an sich werthlosen, indifferenten Repräsentanten einer bestimmten Ordnung verschiedener Eigenschaften und daran geknüpfter Regeln. Die Beschäftigung mit diesen Dingen ist eine blos formale, ideelle. Denn nicht die Sachen als solche haben irgend ein Interesse, sondern nur die willkürlich festgesetzte Bestimmung ihrer Bedeutung, die Thätigkeit, welche sich daran knüpft, die Wirkung des Zufalls, die Berechnung und Kombination, endlich die Mischung von beiden, von Glück und Geschick, von Unglück und Ungeschick, ist von rein persönlicher Art.

Von den eigentlichen Spielen unterscheiden sich alle jene, welche eine körperliche oder geistige, auf Uebung beruhende Darstellung in sich fassen, wie: Ringen, Kämpfen, Fangen und Laufen, ferner alle Reim-, Räthsel- und Wörterspiele sowie mimischen Darstellungen. In keiner andern Art, sondern nur in anderem Sinne und anderer Absicht werden Dinge und Kräfte, wenn sie zum Spiel oder zur ernsten That dienen, angewendet. Daher sind auch die Regeln der Spiele nicht rein willkürliche Bestimmungen, sondern der Natur der Sachen und Kräfte selbst gemäß. Der innere Unterschied zwischen der spielenden und ernsten Thätigkeit tritt deutlich hervor, wenn der Grund derselben erwogen wird.

Was bei allen Spielen den letzten Grund ihres eigenthümlichen Reizes ausmacht, ist die freie, selbstgewählte Thätigkeit, die durch keinerlei Naturgesetz bedingt, durch kein Sittengesetz gefordert wird. Selbst das kurzweiligste Spiel kann dem, der dazu gezwungen wird, wie eine lästige Arbeit erscheinen.

Aber neben solcher äußeren Freiheit kommt zur Erklärung des eigentlichen Reizes an jeglichem Spiele noch die freie Bewegung im Verlaufe des Spieles selbst; sie besteht gewissermaßen, wie schon das altdeutsche Wort spilân andeutet, in einem freien Schweben und Schwanken, und zwar nicht blos in der rein körperlichen Bewegung des Hin- und Hergehens, sondern auch, wie bei mehr geistigen Spielen in der wechselnden Verknüpfung gewisser Vorstellungsreihen. Es gewährt eben das hin- und herlaufende, unsere Aufmerksamkeit spannend erregende Wenden und Wechseln für unsere Seele ein bestimmtes Lustgefühl, das mit der Entscheidung, welche von den verschiedenen Vorstellungen jemalig oder schließlich obherrscht und den Sieg erringt, sein befriedigendes Ende erreicht, wie bei den einfachen „Schauspielen", wobei nichts vorgeht, als daß die Kräfte mit einander kämpfen: bei den Spielen der Gladiatoren, den Ringkämpfen, Wettkämpfen und dergleichen. — Ein emsiger Angler, welchem ein Anderer gemächlich zuschaut, erinnert an jene bekannte Scene, in welcher der Zuschauende die Hände in den Taschen und die Pfeife im Munde nach stundenlangem vergeblichen Harren schließlich in die Worte ausbricht: „Was doch das Angeln für eine Langweiligkeit ist. Da steh' ich schon drei Stunden und schaue zu, und noch hat der Mann nichts gefangen!" — Geben da der Angelnde wie der Zuschauer doch dieselbe Erklärung für ihre vergnügliche Ausdauer? — Nicht der Fisch, sondern die schwebende Frage: „Fangen oder Nichtfangen?" fesselt sie beide von Minute zu Minute. — Ein andermal sehen wir auf einer Dachfirst eine Krähe auf einem Fuße stehen; wir schauen unwillkürlich zu und harren geduldig, von der allaugenblicklich schwebenden Frage gefesselt: „Wird sie noch bleiben oder auffliegen?" Es ist das — nur im geistigeren Sinne — dasselbe Vergnügen, welches zwei Kinder beim Schaukeln auf einem schwebenden Brett, an dessen Enden sie herauf- und hinabfahren, empfinden.

Allen diesen Vergnügungen liegt nun als gemeinsame Voraussetzung des Lustreizes, des eigentlichen Spieltriebes die Erscheinung zu Grunde, daß die Thätigkeit der Seele nicht blos frei, sondern auch leicht von statten geht, daß sie sich fast passiv verhalten kann, indem nicht blos die Vorstellungen, sondern auch deren Kampf, ihr inneres Schweben durch eine Anschauung von außen gegeben wird.

Hiermit ist der Grundgedanke für alle Spiele ausgesprochen: der schwebende Zustand, die spannende Frage: „was soll, was wird geschehen?" noch mehr aber: „welche von zwei oder mehreren Kräften wird siegen?" ist die allgemeinste Ursache des Vergnügens am Spiel. — Bekannt ist die Anekdote von dem Mann, der jahrelang als Mitglied einer Gesellschaft an ein und demselben Spieltische zuschauend zu verweilen pflegte. Als einmal Streit über ein Spielgesetz entstand, und man sich an ihn um Entscheidung wandte, da er als langjähriger Beobachter die Gesetze am besten kennen durfte und unparteiisch urtheilen werde, da gesteht er, das Spielgesetz nicht zu kennen: „er habe nur den Kartenfall beobachtet".

Zunächst ist es nun offenbar, daß alle Zufalls- oder Hazardspiele auf dem nämlichen psychologischen Gesetz beruhen. Die Frage beim Würfel-, Roulett- und Pharaospielen: „wird er sieben oder elf — wird er eine kleine oder große Zahl werfen — welche Nummer wird fallen — welche Karte siegen — Roth oder Schwarz?“ — Dieses „Oder“ ist eine gewaltige psychologische Kraft, ein unwiderstehlich anziehender Magnet. Selbst Kinder nicht weniger als Erwachsene suchen den Reiz der Zufallsspiele durch äußere Mittel zu erhöhen: auf die Entscheidung des Zufalls wird ein Preis gesetzt, Gewinn und Verlust begleiten dieselbe. Man würde jedoch irren, wenn man glauben wollte, der Reiz und die leidenschaftliche Aufregung der Glücksspiele habe seinen Grund in der Habsucht. Dagegen sprechen nicht blos die Erfahrungen von solchen Spielern, die des Gewinnes nicht bedürfen, wie jener bekannte alte Fürst, der in den zwanziger Jahren in Homburg oder Baden selten im Spielsaale fehlte, oder solchen, die außer dem Spiele gar nicht habsüchtig sind, auch die einfache Thatsache, daß Habsüchtige und Geldgierige den möglichen Verlust beim Spiel gar nicht riskiren, den sicheren Besitz auf eine Karte zu setzen wagen.

Scheinbar gänzlich verschieden von den genannten Schauspielen und allen reinen Glücksspielen sind die mannigfaltigen Uebungsspiele. Im Unterschiede von den ersteren bestehen sie nicht im Zuschauen, sondern in der thätigen Theilnahme am Spiel. Ebenso ist auch aller Zufall, jede außer dem Wirkungskreise der persönlichen Bethätigung — in einer von der Person verschiedenen Sache — fallende Entscheidung ausgeschlossen. Vielmehr macht die Anwendung und Ausbildung der eigenen Kräfte, die Prüfung der Fähigkeit, Gewandtheit und Geschicklichkeit irgend welcher Art, das Wesen dieser Spiele aus. Hierher gehören alle Arten zu kämpfen, zu ringen, laufen, greifen, schießen, werfen, tragen, heben, alle persönlichen Wettspiele (Wettrennen, Wettreiten, Wettfahren), Ballfangen und Balltreiben, samt dem „bürgerlichen“ Kegel- bis zu dem „noblen“ Billardspiel, endlich und vielleicht vor allem das Tanzen.

Getanzt wird auf allen Altersstufen — wenn auch das eigentliche Alter für die Tanzlust das der Jünglinge und Jungfrauen ist und auch Männer und Frauen noch tanzen mögen — in allen Volksklassen, bei allen Nationen, und vielleicht in keiner anderen Volksbelustigung prägt sich der typische Charakter einer Zeit und eines Volkes sprechender aus, als im Tanz. Mit Grazie und Gewandtheit bewegt sich der Körper im Takt. Kampfbegier; Neckerei, List und Zorn sind Momente, die, in Tänze eingekleidet, oft zur Darstellung kommen. Mit Erzählung und Gesang verbunden liebten die Griechen den Tanz und gaben ihm den Charakter eines Schauspiels, dem die Umstehenden zuschauten und lauschten. Odysseus selbst wurde von dem König der Phäaken durch die Aufführung eines Tanzes, dem der rezitirende Harfner Inhalt verlieh, während die Jünglinge in rhythmischem Tanzschritt sich um ihn herum bewegten, ergötzt. Eine andere Art war ein turnerischer Tanz, bei welchem der Ball im Takte geworfen und gefangen und dazu von den Anderen taktmäßig in die Hände geklatscht wurde. Hierbei galt es kein Schauspiel zu bieten, sondern das bereitete Vergnügen bestand in dem durch gymnastische Gewandtheit zur Kunst gestalteten Spiele an sich. Wohl noch größeres Geschick verlangte der Schwertertanz der alten Germanen, deren Jünglinge (nach

Tacitus) eine Lust darin fanden, nackend durch die nach ihnen hingerichteten Schwerter oder Lanzenspitzen unversehrt hindurch zu kommen und die Touren des Tanzes in verschiedenen Sprüngen und Wendungen dabei zu verfolgen. — Als ein Nationaltanz im Schottischen Hochlande ist heute noch der Claymore oder Schwertertanz üblich, der keine geringere Geschicklichkeit und Behendigkeit im Ausführen der Tanzschritte ohne die breiten Schwerter zu berühren, erforderte. Die Schwerter werden aus der Scheide gezogen und kreuzweise auf die Erde gelegt und in den Winkeln des Kreuzes die Pas ausgeführt. — Ein noch malerischerer Tanz ist der auf Papa-Stouz, einer schottischen Insel, gebräuchliche traditionelle Schwertertanz. Sieben Tänzer, welche dabei die Heiligen: Georg, Jakob, Denis, David, Anton, Andreas und Patrik vorstellen, treten nach und nach, jeder mit einem Schwerte in der Hand, auf den Tanzplatz. Nachdem sie der Reihe nach aus Balladen gesungen, führt der heilige Georg, der Anführer der Uebrigen, allein einen Tanz aus. Seine Gefährten stehen während dessen in einer Reihe, das Schwert auf der rechten Schulter ruhend. Darauf berührt er das Schwert seines Nachbars, der sogleich aus der Reihe tritt, einige Sekunden tanzt und dann das Schwert seines Nachbars berührt, der darauf ebenfalls vortritt; und so der Reihe nach fort. Nun bilden sie einen Kreis; Jeder hält sein eigenes Schwert in der rechten Hand und faßt mit der linken die Spitze von dem Schwerte seines Nachbars; so tanzen sie eine Ronde. Dann erheben sie ihre Schwerter und bilden eine Art von Bogen, unter welchem sie durchgehen, der heilige Georg immer wieder voran; endlich springen sie über ihre gekreuzten Schwerter fort. Zum Schluß bilden sie wieder den Kreis wie früher und tanzen eine Ronde, indem sie dazu singen. Auf diese Uebungen, die, wie man sieht, eine ungewöhnliche Gewandtheit erfordern, folgen schnellere und zusammengesetztere. Sie bilden eine Gruppe, welche eine Aehnlichkeit mit den Ringen einer großen Schlange hat, und kehren dann zu einer einfacheren Tour zurück, um durch eine plötzliche, geschickt berechnete Bewegung zu einer noch kunstvolleren überzugehen. Dann dreht sich die ganze Masse der Tänzer mit den Schwertern um sich selbst, wie ein Kreisel, und, indem sie über ihre Schwerter springen, stoßen die Leidenschaftlichsten unter ihnen ein lautes und wildes Geschrei aus. Trotz der scheinbaren Raserei wird indes eine gewisse Regel befolgt, denn plötzlich endet der Höllentanz, und die übermächtige Leitung des heiligen Georg zeigt sich wieder in den anmuthigsten Stellungen und Bewegungen. Zuweilen tanzen sie Rücken gegen Rücken, ihre Hände und Schwerter hinter sich kreuzend; dann durchschlingen sie ihre Arme, verändern ihre Stellungen und sehen sich wieder, wie zuvor, in das Gesicht. Zuweilen stecken sie auch ihre Schwerter so ineinander, daß sie einen richtigen Schild bilden, mit dem jeder von ihnen der Reihe nach tanzt; darauf ergreift Jeder wieder sein Schwert, und die hübsche Figur verschwindet dann eben so plötzlich, wie sie entstand. (Vergl. „Tanzbrevier", Otto Spamer, Leipzig und Berlin.)

Den Gegensatz hierzu bildet der Eiertanz der Zigeuner, bei welchem diese die Zwischenräume der zu einer Figur gelegten Eier auf dem mit Teppichen bedeckten Fußboden durchtanzen.

Auch der Ringelreihen, uralt in seiner Entstehung, so einfach er sich ansieht, will graziös und leicht schwebend ausgeführt sein. Zuerst bildet sich

die lange Reihe, indem Einer den Andern bei der Hand faßt und Anfang und Ende zusammengreifen. Der so gebildete Kreis wird dann in bestimmter Weise von rechts nach lins, oder umgekehrt, in Bewegung gesetzt, wobei die Rundform zu wahren ist. Auch Gesang, der auf das vorgenommene Spiel Bezug nimmt, verbindet sich mit dem Ringelreihen, der sich öfters um einen in der Mitte aufgerichteten Gegenstand, einen Maibaum, eine Blumenkrone ꝛc., bewegt. Je bunter und munterer der Kreis, um so besser. Die mehr dramatische, mit Gesang begleitete Gattung der Rundtänze war im Mittelalter bei den Deutschen und den verwandten nordischen Stämmen ganz allgemein und kam schon früh bei Vermählungsfeierlichkeiten vor, wo man durch sie die Feier des Verlöbnisses nachahmte. Bräutigam und Braut (z. B. „Tristan und Isolde“) tanzten vor und die übrigen Paare schlossen sich ihnen an.



Schottischer Schwertertanz. Nach einem alten Bilde.

Während alle fröhlich tanzten, trat der Bischof in seiner vollen Kirchentracht herein, und die Tanzenden lösten ihren Reigen, um einen Kreis zu bilden. Der Vater der Braut führte sie mitten in den Ring, der Bräutigam stellte sich neben sie und der Bischof gab ihm die Geliebte zum Weibe. — Die lustigen Dorfbewohner, die am liebsten ihren Tanzplatz unter der Dorflinde wählten, liebten es, die gemessenen Bewegungen des Schleiftanzes mit den lebhafteren und ausgelasseneren des Hopsers zu vertauschen, wobei beide Theile in allen erdenklichen kunstreichen Weit- und Hochsprüngen wetteiferten. Eine besondere komische Art war der krumme Reihen, bei dem gesprungen und gehinkt wurde, und bei welcher auch der Spielmann nicht fehlte, wie es in einem alten Tanzliede heißt: Da schrieen sie allzugleich nach einem Spielmann: „Mach uns einen krummen Reihen, den man hinken soll. Das gefällt uns allen wohler, und Löchlein ist es, der uns führen soll.“ „Der Spielmann stimmt die Pauken, die Reifen fest er wand, da nahm sich auch der Löchlein ein Mädchen an die Hand.“ „O du frecher Spielmann, mach' uns den Reihen lang, Juchhei, wie

er sprang! Herz, Milz, Lung' und Leber sich rund um in ihm schwang." Demnach scheint dieser Tanz sehr wild gewesen zu sein.

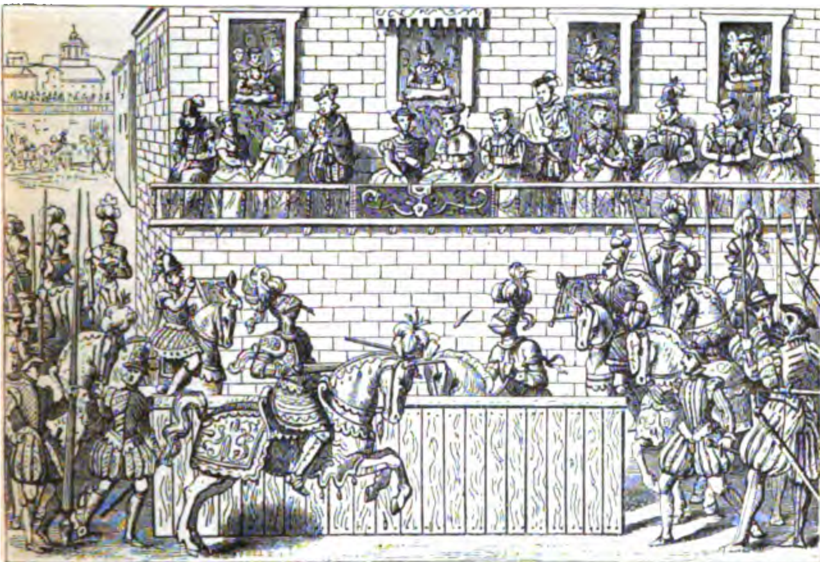
Die Tänze zu einem „Spiel" zu gestalten, blieb bis in die neueste Zeit Sitte, denn die Touren des Kotillons sind nichts Anderes als „Tanzspiele", bei denen man die Partner wechselt, etwas zu rathen giebt, die Pyramide baut, die Schlange zieht und dergleichen mehr. Aehnlich verbinden sich mit reinen Fang- und Wahlspielen wie „Katze und Maus", der „Gänsedieb", „Hafermähen" u. a. rhythmische Tanzbewegungen. Kinder, die noch keine regulären Tänze kennen, üben sie im Spiel und sind glücklich, wenn es heißt: „Kommt, wir wollen tanzen geh'n, Andere müssen stille steh'n!" Es ist also hauptsächlich die im Takt ausgeführte Bewegung, die den Tanz ausmacht, gleichviel, ob er getreten, gesprungen oder gehüpft wird, ob er Polka oder Walzer, Mazurka oder Fandango, Czárdas oder Tarantella heißt und mit dem Klapperton der Kastagnetten, oder mit Händeklatschen, mit Harfenspiel oder Orchestermusik begleitet wird.

Kampfspiele sind im Grunde genommen alle die zu nennen, bei welchen es auf ein Ueberwinden, ein Uebertreffen der Gegenpartei oder des einzelnen Gegners ankommt. Gelingt dies nach den Regeln des Spiels von Seiten des Einen oder Anderen, der einen oder der anderen Partei, so ist das Spiel beendigt. Freilich ist der Wettlauf nach dem Ziele, das Kegelschieben, das Wettschießen, das Wettfahren, Wettreiten 2c., wobei sich die Spielenden in einer bestimmten Leistung zu übertreffen suchen, wohl zu unterscheiden von dem möglichst langen Vereiteln der Anstrengungen der Anderen in den verschiedenen Fang- und Versteckspielen, oder dem Angreifen und Vertheidigen der Gegner unter sich, wozu nicht nur der Ring- und Faustkampf, der Stein- und Speerwurf, sondern auch das Schachspiel gehören, bei dem es ja gleichfalls auf den errungenen Sieg ankommt, indes die Bewährung von Kraft, Geschicklichkeit, Muth und Ausdauer der Zweck aller Kampfspiele ist. Dagegen sind die „Wette", deren Ausgang die Wettenden nicht beeinflussen können, und die verschiedenen reinen „Glücksspiele", bei denen man versucht, wer das meiste Glück hat, nur Abarten des Kampfspieles.

Viele der beliebtesten Stoß-, Schleuder-, Ring- und Wurfspiele stammen aus altgermanischer Zeit und von den ritterlichen Kraftproduktionen des Mittelalters, an denen sich selbst die königlichen Frauen betheiligten, wie die stolze Brunhild in der Nibelungensage, die eine seltene Kraft und Geschicklichkeit im Speerschleudern bewährt haben soll; denn als sie im Kampfe mit König Gunther ihren Speer nach dem Schilde warf, und neben ihm, durch die Tarnkappe unsichtbar, der starke Siegfried stand, „das Feuer sprang vom Stahle, als ob es wehte der Wind, des starken Spießes Schneide so den Schild durchdrang, daß das Feuer lohend aus den Ringen sprang; von dem Schusse strauchelten die kraftvollen Degen." Siegfried warf zurück, aber bedenkend, daß ein Weib, wenn auch ein wunderstarkes, die Gegnerin war, mit rückwärts genommener Spitze, und die Stange prallte so gewaltig an Brunhildens Schild, daß sie sich nicht auf den Füßen zu halten vermochte und somit überwunden war!

Das eigentliche Kriegs- oder ritterliche Kampfspiel — das Turnier — jenes Scheintreffen, in welchem namentlich der europäische Adel des Mittelalters seine Geschicklichkeit in den Waffen zeigte und sich dadurch zu wirklichen

Treffen vorbereitete, ist gleichfalls alten Herkommens. Man kämpfte vollständig gewappnet zu Roß, Mann gegen Mann, mit der stumpfen oder auch scharfen Lanze und belohnte den Sieger durch Preise aus Damenhänden. Später, als durch die Anwendung der Schießgewehre jene Turnierkämpfe außer Gebrauch kamen, behaupteten sich doch noch lange Zeit ähnliche Uebungen, welche Gelegenheit boten, vor Zuschauern sich in der Lenkung des Rosses und der Handhabung der Lanze hervorzuthun: das Ringrennen, das Pfahl- und das Kopfrennen, bei denen die Reiter nicht gegen einander, sondern im schnellen Rundritt mit Lanzen schwebende Ringe faßten und losrissen, oder nach Gestalten, Köpfen — namentlich Türkenköpfen — stachen und hieben, auch wohl mit Pistolen schossen.



Tournierscene aus dem 15. Jahrhundert. Nach einem alten Kupferstiche.

Dieselben Uebungen finden sich bis auf den heutigen Tag, z. B. beim schleswig-holsteinischen Bauernstande, wahrscheinlich aus jener Zeit stammend, als der holsteinische Bauer eben so gut wie der Ritter zu Pferde kämpfte, noch im vierzehnten und fünfzehnten Jahrhundert, und er ebensowohl ritterlicher Uebungen und Rennspiele bedurfte wie der Adel. In der Zeit nach den Turnieren erfreuten sich auch die Fechtübungen mit Hieb- und Stoßrappieren einer kunstmäßigen Ausbildung. Wie man aber schon im Mittelalter die Rennspiele im Scherz nachahmte, bestätigt ein Teppich des vierzehnten Jahrhunderts, den gegenwärtig das Germanische Museum in Nürnberg besitzt. Auf diesem ist unter anderem ein Fußturnier dargestellt, bei welchem eine Dame sitzend, ein Mann stehend, Fußsohle gegen Fußsohle gestemmt, sich einander umzustoßen versuchen. Ordentliche Karussels, mit hölzernen Pferden, Ungeheuern und Wagen zum Fahren und Reiten nebst

Vorrichtung zu Ringstechen sind noch gegenwärtig die Begleiter der Jahrmärkte, wo sie zur großen Belustigung der Kinder, manchmal auch noch der Großen dienen, wie z. B. in der Vorstadt St. Pauli in Hamburg den Matrosen, die sich auf diesen ungewohnten hölzernen Pferden oft recht komisch ausnehmen.

Nur als geistig von den rein gymnastischen verschieden, sonst aber zu derselben Gattung gehörend, sind alle die mehr oder weniger mit Denkanstrengungen verbundenen „Gesellschaftsspiele": das Errathen von Gedachtem, das Reimen, die Erzählung mit Verflechtung bestimmter Worte, das geschickte Antworten auf schlau gestellte Fragen mit Vermeidung bestimmter Ausdrücke und was in diesen Kreis gehört.

Unsere Aufgabe ist es, bei dieser Gattung der Spiele die verschiedenen Arten genau nach ihren wesentlichen Merkmalen zu unterscheiden, zu ordnen und anzugeben, etwa wie beim Tanzen, Laufen, Ringen ꝛc. nur mit persönlicher Kraft, beim Werfen, Fechten, Kegeln, Billard- und Schachspiele ꝛc. zugleich mit besonderen Spielinstrumenten operirt wird. Ebenso zeigen wir, daß andere Spiele in Thätigkeiten bestehen, welche sonst im praktischen Leben gar nicht vorkommen und die eine besondere Geschicklichkeit und Gewandtheit fordern, z. B. Kricket und Krocket, Bumerang, Swayka, Paume, manche aber geradezu Uebungen und Vorbereitungen zu den im wirklichen Leben vorkommenden Beschäftigungen sind. Alles dies ist mit Angabe der bedeutendsten Spiele und der Art und Weise, sie zu spielen, in den einzelnen Spielabtheilungen dargelegt.

Der eigentliche Lustreiz bei der zuletzt genannten Gattung der Uebungsspiele beruht nicht nur in der freien Thätigkeit, in der ungezwungenen Uebung der körperlichen, beziehentlich geistigen Kräfte an sich, sondern auch in einem Wettstreite, in dem Streben und Hoffen, den Mitspielenden zu besiegen. Und hierzu kommt noch, daß bei fast allen Uebungsspielen ein vielleicht gleicher Grad von Kraftaufwand nöthig ist, wie zu einer gleich ernsten Thätigkeit, daß jedoch zur letzteren mehr Anstrengung, zur ersteren mehr Gewandtheit gehört. Gewandtheit aber besteht darin, eine an sich schwierige Bewegung leicht und in gefälliger Form auszuführen; sie betrifft nicht den Zweck, sondern das Mittel, die Form und die Art der Thätigkeit, und diese Form und Art hängt so innig mit der Natur des Spiels zusammen, daß man schon im gewöhnlichen Leben von Einem, der seine Aufgabe mit großer Gewandtheit ausführt, zu sagen pflegt, daß er sein Geschäft wahrhaft spielend vollbringe. Das Vergnügen endlich an der Gewandtheit oder Geschicklichkeit der Bewegung und aller Thätigkeit ist insgemein ein doppeltes: nicht nur durch den Kampf mit dem Gegner, den man zu besiegen trachtet, sondern auch durch den Sieg über die Schwierigkeit selbst, durch die Verwandlung der Arbeit in Spiel. Während nun bei den Glücksspielen das eingreifende Schicksal, der Zufall — nicht die größte Kraft, der meiste Verstand — entscheidet, so giebt bei den Uebungsspielen vornehmlich die Person des Spielenden selbst den Ausschlag: bei jenen ist es ein Harren und Zuschauen der Entscheidung gegenüber, bei diesen ein Schaffen und Bereiten derselben, dort die leitende Hingebung an den Zufall und dessen Bestimmung, hier die selbständige Anwendung der eigenen Geisteskraft und das Vertrauen darauf.



Das lebendige Schachspiel. Nach einem Kupferstich von 1640.

2.

Ein wesentlicher Unterschied des Kinderspiels von dem Spiel der Erwachsenen ist der naive Ernst, mit dem die Kleinen es betreiben. Während den Erwachsenen das Spiel nur eine vorübergehende Unterhaltung, Zerstreuung bietet, ist es den Kindern das Leben selbst. Die Puppe lebt für das kleine Mädchen, gleichviel ob diese nur ein ausgestopftes Säckchen oder eine stattlich ausgeputzte Salonfigur ist. Ebenso bedeutet für den Knaben der Stock, auf dem er herumreitet, ein wirkliches, lebendiges Pferd, das ihm viel mehr werth ist, als ein ausgestopftes Lederpferd, auf dem er nicht von der Stelle kommt. So ist das Kind auch im Spiel nur zum Theil nachahmend, mehr noch selber schaffend. Die Phantasie gebiert ihm alle die Dinge, die es für sein Spiel braucht, und je weniger fertig zubereitete Sachen es dazu bekommt, um so besser.

Bei dem Selberschaffen und Zusammensetzen lernt das Kind zugleich kombiniren, eintheilen, abmessen, und was für die Kleinen das Rohmaterial — wozu auch alle die Beschäftigungsmittel zur Formenbildung zählen — das sind dem Erwachsenen die Brettsteine, Spielkarten zc., mit denen er seine Berechnungen, allerdings nicht minder ernst, vornimmt, um den Gegner zu schlagen, zu überwinden.

In manchen Spielen begegnen sich die Großen und Kleinen insofern, als ähnliche Mittel und Gesetze dem Spiele dienen und es beherrschen, wie bei den Kugel- und Kegelspielen, den Lauf-, Hüpf- und Fangspielen, den Versteck- und Rathespielen, doch immer mit jenen Abänderungen, welche die verschiedenen Altersstufen bedingen.

Wie für den Erwachsenen Zucht- und Lehrmeister, so ist das Spiel dieses um so mehr für das Kind, das dabei verträglich sein und gehorchen, sich anschließen, einfügen, unterordnen lernt. Wer Kinder beim Spiel genau beobachtet,

wird sie am richtigsten danach beurtheilen. Unverdrossenheit, Ausdauer, Nachgiebigkeit, aufpassen und aufsteigende Launen unterdrücken, das und viele andere Tugenden erzieht das Spiel.

Wie bei den Erwachsenen Spiel und Arbeit, einander ausgleichend, in Abwechslung beliebt sind, so verlangt auch das Kind neben seinen Beschäftigungen und Arbeiten das Spiel. Während die erstere Thätigkeit die Jugend in verschiedenen abgegrenzten Richtungen konsequent in Anspruch nimmt, um bestimmte Fähigkeiten auszubilden und bestimmte Arten des Wissens und Könnens zur Aneignung zu bringen, bezweckt das Spiel bei dem Kinde die unmittelbare Bethätigung der vorhandenen Kräfte — ihr Zusammenspiel — und das unmittelbare Herausstellen, die Selbstdarstellung der Individualität. Es verlangt aber das Spiel des Kindes, um Gestalt anzunehmen, einen „idealistischen", der Einbildung angehörigen, objektiven Zweck. Es fordert ein Bethätigungsinteresse äußerlicher Art, das, an sich betrachtet, ein Scheininteresse ist. Dessen ungeachtet wird es jedoch zu einem höchst lebendigen und spannenden, weil es den Trieb der Selbstdarstellung und der Kraftoffenbarung hinter sich hat, aber eben als ein eingebildetes die Phantasie in Thätigkeit setzt und befriedigt.

Wir können auch in dem Spielinteresse der Kinder zwei Momente unterscheiden, von denen immer das eine oder das andere vorherrscht: das Interesse der Rivalität, des Gewinnens, des Sieges, und das Interesse, ein mehr oder minder bedeutsames Ganzes von Bewegungen und Thätigkeiten zu vergegenwärtigen. Beide Interessen verlangen die Gemeinsamkeit des Spiels; diese wird demselben durchaus wesentlich, sobald der Gegensatz von Spiel und Lernarbeit hervorgetreten ist. Denn wie ohne die lebendige, unmittelbare und sich unmittelbar regelnde Beziehung der Einzelnen zu einander vom Spiel überhaupt nicht die Rede sein könnte, so enthält diese Beziehung ein Hauptmoment sowohl der Befriedigung, welche das Spiel der Jugend gewährt, wie des Gewinns, welcher sich aus demselben für die Entwicklung der Individuen ergiebt.

Das Spiel ist wie für die Erwachsenen, so auch für die Kinder ein Genuß, welcher neben der Phantasiethätigkeit die äußerliche, wirksame und darstellende Thätigkeit fordert. Dabei muß sich das Spielmaterial auf das unbedingt Nothwendige beschränken, wenn das Spiel der Jugend die Reinheit seines Charakters und Wesens behaupten soll.

Das wesentliche Mittel für die Ausführung des Spiels müssen die Spielenden selbst bleiben, die sich durch das Spiel in bestimmter und mannigfach veränderter Art zum gegenseitigen Objekte werden. Nur in demselben Maße als das mimische Spiel, das hier insbesondere in Betracht kommt, zum Kunstwerke, zur formellen, konzentrirten und offenbarenden, Grund und Gesetz herausstellenden Darstellung des geschichtlichen Lebens wird, dürfen sich die äußerlichen Darstellungsmittel durch das Zusammenwirken verschiedener Künste (z. B. bei den dramatischen Spielen der Erwachsenen durch Mimik, Kostümirung, Musik 2c.) mehren. Und wenn gesagt werden kann, wie es schon gesagt ist, daß die Kunst überall aus dem Spiel hervorgegangen ist, und in gewissem Sinne Spiel bleibt — was kein Widerspruch gegen die Würde der Kunst, vielmehr für diese wesentlich ist — so kann doch von der Aufführung

von Kunstwerken so lange nicht die Rede sein, als die Spielenden oder Darstellenden noch nicht zur Reife gediehen, unerfüllte Persönlichkeiten — eben Kinder — sind, sodaß sie mit dem Anspruch und Versuche, ein volles Kunstwerk aufzuführen, nur eine Karikatur desselben zu produziren vermöchten.

Hiermit ist eine Grenze der dem pädagogischen Spiele angehörigen mimischen Darstellung — die noch innerhalb des Knaben- und Mädchenalters einen dramatischen Charakter allerdings annehmen kann und soll — nach oben hin und gegen das Schauspiel bezeichnet, die auf das strengste eingehalten werden muß. Zugleich ist dadurch für alle Stufen des Spiels aber eine bestimmte Enthaltsamkeit gefordert, ohne welche der hohe bildende Einfluß des Spiels bei der Erziehung wesentlich beeinträchtigt wird, und zwar insoweit beeinträchtigt werden kann, daß die Spielübung, statt die harmonische Kraftentwicklung zum Resultate zu haben, blasirend wirkt, indem sie die durch die Erziehung zu überwindende „Bedürftigkeit" künstlich steigert — ein Vorwurf, der auch den Fröbel'schen Spielen mit vollem Rechte gemacht wird. In diesem Bezug, in der bedachtlos freigebigen Gewährung fertiger oder im Gebrauche künstlich zugespitzter Spielmittel, wie es die Fröbel'schen sind, wird von den Eltern schon während der ersten Kindheitsperioden häufig und derart gesündigt, daß sich der angerichtete Schaden schwer wieder gut machen läßt, was in „Georgens, Mutter- und Kindergartenbuch" nachgewiesen ist.

Das Spiel ist ästhetisches Bildungsmittel für die Jugend, und zwar ein so wesentliches und unentbehrliches, daß von einer ästhetischen Erziehung ohne die pädagogisch-geregelte Spielübung gar nicht die Rede sein kann. Vielmehr ist und bleibt die Erziehung eine unästhetische, so lange die verschiedenen Erziehungsmittel nicht zu derjenigen Harmonie gebracht sind, welche die Herstellung der vollen Individualität verlangt, diese Harmonie aber in einem ästhetischen Verhalten, das die innige, volle Persönlichkeit herausstellt, zu einer ausdrücklichen Bethätigung kommt, die als solche zugleich ihre den Zweck durchsetzende Vermittlung ist. Die ästhetische Anregung, welche hier und dort ästhetische Empfindungen hervorzubringen strebt, und die nothwendig beschränkte Ausbildung einzelner ästhetischer Produktionsfähigkeiten lassen den unästhetischen Charakter der Erziehung bestehen; aber nur, wenn die Erziehung eine ästhetische ist, wird die erzieherische Thätigkeit erst in der That zu einer in sich einigen — harmonischen.

Aus dem bisher Gesagten geht zur Genüge die Wichtigkeit hervor, die dem Spiel als pädagogischem Mittel beizulegen ist, oder richtiger gesprochen: die Nothwendigkeit dieses Mittels für die ihren Begriff erfüllende Erziehung. Weiterhin folgt aus der Natur des Spiels von selbst, daß es den Fortschritt der Lernarbeit nicht direkt und insofern positiv nachweisbar fördern kann und soll, weder dadurch, daß es ein Vorstellungsmaterial erzeugt, welches sich unmittelbar verwerthen ließe, noch dadurch, daß es bestimmte „Geschicklichkeiten" herausbildet, welche als solche Momente der vom Unterricht zu erzielende Fertigkeiten wären.

Die jetzt so zahlreich erfundenen und so begierig aufgenommenen Spiele, welche unmittelbar bestimmten Lernzwecken dienen sollen — die sogenannten Lernspiele — gehören zu den pädagogischen Surrogaten und Mißgeburten, an denen die Gegenwart leider nicht arm ist. Die naturgemäße Rückwirkung

des Spiels auf die Lernarbeit ist eine indirekte. Sie besteht darin, daß das Spiel der Kinder im allgemeinen die Elastizität des Organismus, die Frische der Sinne und des Gemüthes fortgesetzt wieder herstellt und dem Verhalten in der Lernarbeit eine gewisse Freiheit mittheilt, im besonderen den Uebungen der Formenauffassung und Formendarstellung einen idealen Hintergrund, der den Formensinn unmerklich potenzirt, dadurch schafft, daß es die lebendige, aus der fortgesetzt bestimmten Empfindung hervorgehende Vorstellung der menschlichen Gestalt vermittelt.

Jedenfalls ist die indirekte und in einem gewissen Sinne unberechenbare Rückwirkung des Spiels auf den Betrieb der Lernarbeit der Jugend durchaus nicht gering anzuschlagen, sondern im Gegentheile von einem unersetzlichen Werthe. Wenn sie sich aber nicht bemerkbar macht, so kann dies nur in einer unzweckmäßigen Gestaltung des Spiels oder in einer Methode des Unterrichts begründet sein, welche die Erhöhung der Thätigkeit durch die Belebung und Erhöhung des Spieltriebes ausschließt und den Gegensatz der Lernarbeit gegen das ästhetische Verhalten zu einem unlöslich starren, selbst das Verhältnis der Ergänzung ausschließenden macht.

Obgleich indessen die Rückwirkung des Spiels auf die Lernarbeit nicht fehlen darf, so ist doch das größere Gewicht auf das zu legen, was das Spiel für sich leistet, und, wenn diese Leistung eine fortschreitende sein soll, nur dadurch leistet, daß es die Ergebnisse der Lernarbeit in sich aufnimmt. Diese Ergebnisse bestehen theis in dem Material von Vorstellungen, theils in den Darstellungsfähigkeiten, welche die Lernarbeit vermittelt und ausbildet, das Spiel aber in eigenthümlicher Weise verwerthet und zur Bethätigung bringt.

Hierbei kommt insbesondere der mimische Charakter des Spiels in Betracht, der sich in dem rhythmischen Bewegungs- und Gesangspiel von vorn herein und immer entschiedener geltend macht, bis das „mimische Spiel“ sich als eine eigene Gattung absondert. Diese stellt eine entschiedene Annäherung an das „dramatische Spiel“ dar, während das zurückbleibende rhythmische Bewegungs- und Gesangspiel zur ausgeprägten, obgleich beschränkten Darstellung des wirklichen, das heißt in der schönen, sich mannigfach verändernden gemeinsamen Bewegung bestehenden, durch die Verbindung mit dem Gesange gehobenen und gemäßigten Tanzes wird. Dagegen läßt das gymnastische Spiel das mimische Moment, welches in ihm enthalten ist — denn das Kampfspiel enthält überall; wo es angeht, mimische Motive — umfänglicher und ausgeprägter heraustreten.

Es läßt sich nicht verkennen und übersehen, daß der Gesangunterricht dem Gesangspiele zugute kommt — wie umgekehrt, — ebenso, daß die Ausbildung des Formensinnes durch die Lernarbeit nicht ohne Einfluß auf die Fähigkeit der geordneten und anmuthigen Bewegung sein kann. Aber der lyrische Gesang umfaßt naturgemäß nur einen kleinen Kreis äußerer Vorstellungen, und wenn es auch nicht schlechthin bedeutungsvolle „Formen“ sind, welche die der Mimik sich enthaltende „geordnete und anmuthige Bewegung“ entstehen und verschwinden läßt, so liegt doch ihre Bedeutung ganz und gar in der abgemessenen und mannigfachen, durch keinen äußeren Zweck bedingten, keine äußere Beziehung gestörten Vergegenwärtigung der menschlichen Gestalt. Derselbe geht also aus einer Abstraktion hervor, mit welcher zwar nicht die Leerheit des

Vorstellens, doch aber die Beschränkung desselben auf die Selbstvorstellung — diejenige Selbstvorstellung, welche die nachempfindende Anschauung der Anderen einschließt — gesetzt ist.

Die Mimik dagegen hat die Tendenz, die menschliche Wirklichkeit, das heißt die menschliche Thätigkeit in ihren verschiedenen Formen, als eine an das Naturleben gebundene und von ihm freie, als private und als öffentliche und historische allseitig zu vergegenwärtigen, indem sie das Charakteristische herausgreift und die Breite des Geschehens zweckgemäß konzentrirt. Die mimische Darstellung hat also die Wirklichkeit zum Inhalt, den sie verarbeitet und gestaltet.



Kinderspielplatz aus dem siebzehnten Jahrhundert. Nach einem alten Kupferstiche.

Insofern sie aber vermöge der Unreife der Darstellenden und der Kindlichkeit des Standpunktes, für welche es eine geschiedene Welt der Kinder und der Erwachsenen giebt, und die letztere die noch „jenseitige" ist, an sich den Charakter der Beschränktheit und Naivetät hat, und um sich nicht zu verirren, sondern stufenweise — dem Alter angemessen — zu heben, die pädagogische Formirung und Leitung erfordert, kann allerdings von einer freien Verwendung des „Stoffes", den die Wirklichkeit bietet, nicht die Rede sein. Dadurch ist jedoch nicht ausgeschlossen, daß in der faktisch unzureichenden, über die andeutende Symbolik nicht weit hinausgelangenden Darstellung — deren Unvollkommenheit nicht zum Bewußtsein kommt und kommen soll, indem sie, von der ergänzenden Phantasie abgesehen, eine gewisse Abrundung, die ihr gegeben werden muß, zuläßt — der vorhandene, theilweise durch die Lernarbeit vermittelte Inhalt des kindlichen Bewußtseins fortgesetzt neue, lebendige und gegenständliche Form gewinnt, hierdurch aber in einer Art, die sich nicht ersetzen läßt, verinnerlicht wird. Die Darstellungsvermögen aber, welche im

mimischen und dramatischen Spiele zu eigenthümlicher Bethätigung, Bewährung und Uebung kommen, sind — von den allgemeinen und indirekt hervortretenden Vermögen abgesehen — die Sprechfähigkeit und die durch das gymnastische Spiel ausgebildete Fähigkeit der zweckbedingten, äußerlich motivirten, sich selber nicht bezweckenden Selbstdarstellung.

Wer die freien, von dem traditionellen abgehenden und damit sogleich den mimischen und dramatischen Charakter annehmenden Spiele der Jugend beobachtet hat, der weiß, wie ausgesprochen und energisch der mimische und dramatische Darstellungstrieb bei den gesunden Kindern aller Altersstufen, etwa vom fünften Jahre ab, ist, wie sie alles Neue, was sie sehen, erfahren und lernen, mit einer überraschenden Leichtigkeit der Erfindung in den Kreis ihrer Darstellungen ziehen, wie aber hierbei falsche Auffassungen häufig hervortreten und meistens für das Spiel kein rechter Abschluß gefunden wird. Einen so energischen Trieb des kindlichen Wesens unbeachtet und unbenutzt lassen, ihn der Verirrung und unvollkommen bleibenden Befriedigung anheimgeben, oder ihn sogar, wie es häufig genug geschieht, durch eine ungemessene Ausdehnung der Lernarbeit zurückdrängen und ersticken, ist eine pädagogische Unterlassungs- und Begehungssünde, die kaum zu entschuldigen schiene, wenn man sich nicht überhaupt die Frage aufwerfen müßte, wo die moderne Pädagogik, welche so lange schon die Entwicklung der Individualität, die Berücksichtigung aller vorhandenen Bedürfnisse, die Entwicklung und Formirung aller vorhandenen Kräfte, die „harmonische" Herausbildung des Menschen zu ihren Schlagworten gemacht hat, bei einer Vergleichung dessen, was sie proklamirt und fordert, und dessen, was sie thut und nicht thut, ihre Rechtfertigung beginnen und enden will. Und doch eifern diese „Fortschrittler", welche sich gegen jeden Versuch, mit der Verwirklichung ihres vorgeblichen Prinzips Ernst zu machen, heftig sträuben, beständig gegen die „Reaktion", welche, sich auf den traditionellen Boden zurückstellend, die Ziele der Schule beschränkt, aber auch bestimmt, für ihre Zwecke die passenden Mittel wählt und nicht an jenem traurigen Widerspruche zwischen dem vorgeblichen Wollen und dem thatsächlichen Thun und Nichtthun „leidet", der aber bei den Vertretern der „großen Prinzipien", welche Pestalozzi und seine Nachfolger „zur Geltung gebracht", und „daneben" des unbegrenzten, zeitgemäßen Fortschrittes ein so greller ist! —

Ueber die zweckgemäße Gestaltung der Spiele für das Knaben- und Mädchenalter ist nur noch wenig zu sagen, weil die einzelnen Spiele und die Anweisung, sie zu spielen, in den verschiedenen Abtheilungen des Buches mitgetheilt sind. Uebrigens ist für die Formirung einzelner Spiele der pädagogische und ästhetische Takt, der das Unnatürliche und Unkindliche auszuschließen, das Unschöne abzuschneiden, und, wo es nothwendig ist, zu verbessern und abzurunden versteht, die Hauptsache. Zudem werden die schon berührten und die noch hervorzuhebenden „Grundsätze" vollkommen ausreichen, um die Aufgabe zu umzeichnen und zu gliedern.

Zunächst versteht sich der Ausschluß der sogenannten Lernspiele für Jeden, welcher von dem Werthe und der Würde des Spiels eine Vorstellung hat, von selbst. Dabei mag ausdrücklich bemerkt sein, daß das, was man „Lernspiel" nennt, mit der anfänglichen, spielenden Beschäftigung, deren

Zweck Formendarstellung ist, gar keine Verwandtschaft hat. Sodann ist die nothwendige Sparsamkeit in Bezug auf die äußeren Spielmittel genügend motivirt. Auch ist darauf hingewiesen, daß das Spiel für das Knaben- und Mädchenalter zunächst den einfachen Gegensatz des Gesang- und Bewegungsspiels und des gymnastischen Spiels, zu dem die letzte Stufe des pädagogisch (also nicht fröbelisch) gestalteten Kindergartens gelangt, fortsetzt. Nur insofern tritt eine Veränderung ein, als für das Knaben- und Mädchenalter von 7—14 Jahren dem gymnastischen Spiel ein weiter Raum gewährt wird, und späterhin drei Spielgattungen neben einander hervortreten. Das mimische Moment nämlich, welches das Bewegungs- und Gesangspiel auf der einen und das gymnastische auf der anderen Seite enthalten und entwickeln, gelangt zur Selbständigkeit und begründet eine besondere Spielart, die sich der dramatischen Darstellung annähert. Dabei bleibt dem gymnastischen Spiele das mimische Moment. Auch aus dem Bewegungs- und Gesangspiele kann es nicht ganz verschwinden. Der begleitende Gesang muß, um nicht bebedeutungslos zu werden, entweder gewisse allgemeine Motive der jedesmaligen Bewegung zum Ausdruck bringen, oder er muß sie als eine lyrisch-poetische Handlung charakterisiren, und bedingt hierdurch das zeitweilige Hervortreten andeutender mimischer Bewegungen.

Daß bei keiner Spielart: weder bei dem Bewegungs- und Gesangspiel, noch bei dem gymnastischen und dem dramatischen über das der Altersstufe Natürliche hinausgegangen werden darf, mag ausdrücklich wiederholt sein. Den Begriff des Natürlichen und Kindlichen zu bestimmen, scheint schwer zu sein, indessen wird schon viel Unzulässiges vermieden, wenn jede — nothwendig karikirende — Nachahmung von Auf- und Ausführungen erwachsener Dilettanten und Künstler entschieden ausgeschlossen, sodann das kindliche Bedürfnis, wie es sich in dem leichten und zwanglosen Eingehen auf die betreffende Spielübung kund giebt, beachtet wird. Als ein maßgebendes Gesetz ist auszusprechen: daß sich die pädagogische Spielgestaltung auf den unteren Stufen einfach an die gegebenen, in der Volksjugend noch lebendigen oder früher lebendig gewesenen Spiele, und bei dem mimischen Bewegungs- und Gesangspiel mindestens an das zur mimischen Darstellung herausfordernde Volkslied zu halten hat, um das in dieser Art Vorhandene, insofern es der Abänderung bedarf, zweckgemäß umzugestalten. Aber auch auf den oberen Stufen des Knaben- und Mädchenalters ist die willkürliche Erfindung — namentlich in der unkindlich reflektirenden Manier der Fröbelschule — wenn immer thunlich, zu vermeiden.

Dagegen ist, wo es möglich, wie im allgemeinen bei den gymnastischen Spielen, fortgesetzt das volksthümlich Gegebene zu benutzen. Wo dies aber nicht immer möglich ist, wie bei den Bewegungs-, den Gesangspielen und bei den dramatischen Spielen, muß auf volksthümliche Motive und Ueberlieferungen zurückgegangen werden. Dieses Zurückgehen kann in betreff der Zeit ein weites sein, wie z. B. bis auf die altdeutschen und mittelalterlichen Reigen und Gesangtänze, die sich insbesondere auch an die Feier der Jahreszeiten knüpften, und zum Theil verschollen und vergessen sind. Es darf dies aber nicht versäumt werden, weil auch die unbestimmte Vorstellung, welche dadurch gewonnen wird, eine zugleich anregende und maßgebende ist.

Die Aufgabe der Erziehung in Bezug auf das Volksleben ist erstens die fortgesetzte Erneuung, also Erhaltung der durch den Fortschritt stets bedrohten Urthümlichkeit des Volkes, zweitens die Aus- und Fortbildung des Volkslebens in der Richtung auf die Verwirklichung einer wahrhaft humanen Kultur. Nach beiden Seiten aber ist die pädagogische Neugestaltung und Uebung des Spiels ein nothwendiges Mittel.

Von den gymnastischen Spielen ist besonders das Kriegsspiel — „das Soldatenspiel", welches die Knaben jederzeit für sich selbst üben, auf der oberen Stufe zu organisiren. Dasselbe hat an sich einen mimischen Charakter, darf aber keine Nachahmung der modernen Kriegführung, also keine andeutungsweise Darstellung des Schießgefechtes sein. Vielmehr ist dabei auf die „alte" Handwaffe, auf den durch die einfache Stange zu repräsentirenden Speer zurückzugehen.

Für das dramatische Spiel, zu dem sich das mimische Spiel entwickelt, indem es an die Stelle der an sich gegebenen, sich überall und immer wiederholenden Thätigkeiten allmählich den Vorgang, das Ereigniß, die Handlung eintreten läßt, geben schließlich die entsprechenden Themen für die volksthümlichen Sprichwörter ab, welche in einfacher, aber frappanter Art, in den meisten Fällen humoristisch zu veranschaulichen sind. Hierin das Rechte zu treffen, indem man zwischen der platten Uebersetzung des Wortes in die Handlung und einer Komplikation der letzteren, welche über den Zweck der Darstellung und die vorhandene Darstellungsfähigkeit hinausreicht, die positive Mitte findet und einhält, ist allerdings nicht leicht. Aber die Gestaltung des Spiels überhaupt verlangt, wie schon gesagt, pädagogischen und ästhetischen Takt, durch den die gleichfalls nothwendige schöpferische Begabung beherrscht wird; es müssen also für dieselbe die speziell geeigneten „Kräfte", die nicht zu den „untergeordneten" gehören, überall eintreten, und wenn erst die Grundzüge zu einer solchen Gestaltung gegeben und angenommen sind, wird die Praxis das Uebrige thun, das heißt das Vorhandene fortschreitend bestimmen und ergänzend erfüllen.

In der Uebergangszeit vom Mädchen- und Knabenalter bis zum Erwachsensein kommt das Spiel dem Charakter selbstbewußter schaffender Thätigkeit nahe. Das Spiel stellt sich — wie bereits ausgeführt — dem Ernst der Thätigkeit und dem Lernen gegenüber und verbindet sich stellenweise damit. Wie die Kinder, wenn sie die Schule zu besuchen anfangen, gern „Schule spielen", um sich auch einmal als Lehrer zu fühlen und sich ein gestrenges Ansehen zu geben, indem bald dieses, bald jenes Kind das Schulscepter führt, so spielen die Größeren Ritter und Knappen, Belagerung, Festungstürmen, oder führen gar die „Wacht am Rhein" auf, und haben ein Vorgefühl ihres einstigen Kampfmuthes und ihrer Siegestriumphe. Spielmittel, welche diesem Spielbedürfnisse genügen, sind unentbehrliche in einem fröhlich durchlebten Jugendalter, denn mit dem kindlichen Soldatenspielen, Marschiren, Trommeln und Exerziren beginnt eine Kette von Spielen ähnlicher Art, bei denen der Ball, der Plumpsack, das Blasrohr, der Drache und eine Menge verwandter Gegenstände, welche von den Knaben zum Theil selbst konstruirt werden, benutzt sind, wie in dem neuesten, von den Knaben selbst geschaffenen Schlachtenspiel „Sedan", zu welchem mit lebhafter Phantasie und kühner Erfindungskraft allerlei

Kriegsapparate herbeigeschafft werden, und bei dem die verschiedensten Truppengattungen auftreten. Zu den Musketieren und Füselieren haben sich Jäger, Husaren und Uhlanen gesellt. Am besten equipirt ist der Trommelschläger, denn Helm und Trommel stammen aus der großen Nürnberger Montirungskammer, während sein Begleiter aus einem Trichter tutet. Der Fahnenträger ist die Hauptfigur des Bildes. An einer Hopfenstange flattert das bekränzte Taschentuch, auf welchem die patriotische Parole: „Mit Gott, für König und Vaterland!“ die Inschrift bildet, und herausfordernd ruft der deutsche Junge den Franzosen drüben zu: „Sie sollen ihn nicht haben den freien deutschen Rhein!“

Bei den Mädchen nimmt der Kursus der Spiele eine andere Richtung. Nachdem die Periode des Spielens mit der Puppe und der kleinen Küche vorüber, sucht die Phantasie, welche durch die Märchenwelt von der Kinderstube her schon angeregt ist, sich nach der schauspielerisch darstellenden Seite genug zu thun. Die kleinen Puppentheater treten in den Vordergrund der spielenden Beschäftigung, die zu dem Aufführen von wirklichen Personenspielen geleiten, theils an Geburts- und anderen Festtagen zur Feier derselben, theils aber auch zum eigenen Vergnügen. Hierbei ist die Schöpferkraft im Arrangiren von Kostümen und Dekorationen unter Benutzung der vorhandenen, oft sehr bescheidenen Mittel in erweitertem Mäße, doch in ähnlicher Weise thätig wie bei dem Tanzenlassen der Püppchen in der Kinderstube.

Hier wie dort aber wird das Spiel erst in Gemeinschaft mit einer Spielgenossenschaft zum wahren Genuß. Das einsam spielende Kind wird sich niemals in der gleichen Weise entwickeln wie das im Kreise und im Kampf mit anderen tummelnde; denn im Grunde genommen ist fast jedes Spiel ein Kampf um das Gelingen und somit das Besiegen des Andern oder der andern Partei.

Die Erinnerung an das Spielleben in der Jugend zieht sich wie eine Blumenguirlande mit unverwüstlichem Duft und Schmelz durch das ganze spätere Leben. Die Bilder, die das Kind mit Freude gesehen, die Erzählungen, die es gern hörte, die Formen, die ihm beim Bauen und Schieferzeichnen, Ausschneiden und Zusammensetzen das größte Vergnügen bereiteten, wird es unvergessen in das reifere Leben hinübernehmen und die Freude an Aehnlichem anderen Kindern bereiten, ihnen unverkümmert gönnen, denn jeder, der voll und ganz gespielt hat, wird wissen, welchen Einfluß das Spiel auf seine Gemüths- und Geistesbildung hatte. Das Verlangen, gestalten zu können, und das Gestaltete in immer gelungenerer Form vor sich zu sehen, führt vom kindlichen Versuch, mit feuchtem Sand und Thon, mit Schnee und sonstigen nachgiebigen Stoffen zu der immer vollendeteren Form und schließlich zur Selbstdarstellung auf dem Theater, worunter hier das Zimmer und die naive Verkleidung, wie solche beim Aufführen von Sprichwörtern und den improvisirten Scenen und Bildern genügt, zu verstehen ist.

Auf dem Seite XXVII mitgetheilten holländischen Spielplatze von 1628 sehen wir die Mädchen und Knaben sich auf alle Art vergnügen: im Vordergrunde spielende Mädchen mit ihren Puppen, Küchengeschirren aller Art, Wägelchen 2c. Daneben eine Schär Knaben und Mädchen, welche Soldaten spielen, mit den nachgeahmten Waffen jener Zeit gerüstet. Dann einige, die „Blindekuh“ spielen; dahinter Buben, die voltigiren, mit der „Windmühle“ laufen, über

das Seil springen, auf Stelzen gehen, Kegel spielen, mit der „Violine“ und einer „Kinderschère“ sich unterhalten; andere, die Drachen fliegen lassen, Reifen treiben, Purzelbäume schlagen, den Kreisel peitschen, Seifenblasen machen, Rindsblasen aufblähen, um sie dann zusammen zu drücken. Wieder andere, die Vögel fliegen lassen, auf Steckenpferden reiten, oder ein anderes Kind an einer langen Schnur mit der Peitsche vor sich hertreiben, endlich Wildfänge, die sich mit Hunden umhertreiben, oder sie auch wohl Kunststücke machen lassen.

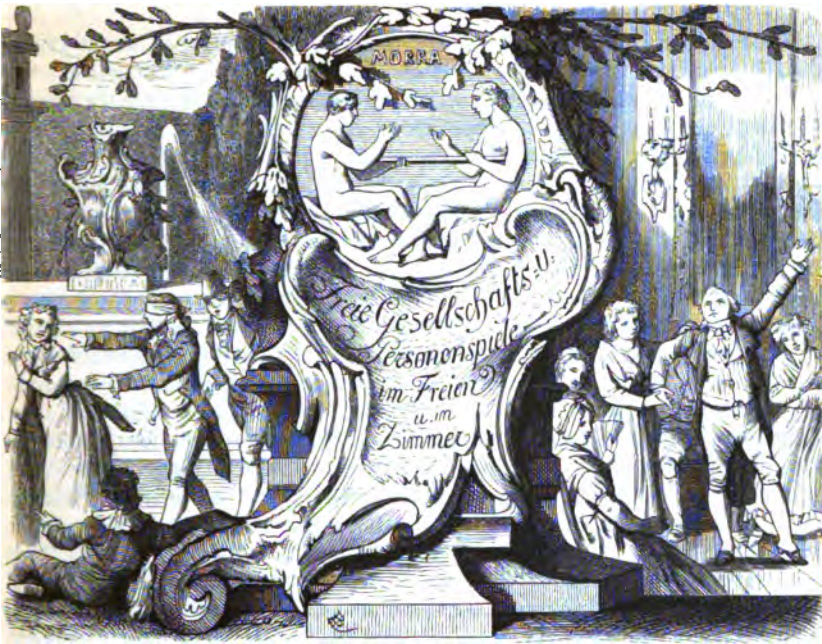
Auf die Kinderspiele ist ganz speziell noch in dem Spielbuche für Knaben und dem für Mädchen (Leipzig, Verlag von Otto Spamer) eingegangen, wo solche in geordneter Folge und großer Vielseitigkeit für alle Altersstufen zusammengestellt sind. In dem „Familienspielbuche“ sind die volksthümlichen Spiele, zum Theil in Verbindung mit Gesang ausgeführt und die besten Quellenwerke für das Studium bei der Arbeit benutzt, während die Herausgeber sich das Sichten und Sammeln alter Schätze im Spielbereiche angelegen sein ließen; ferner englische, französische, dänische, schwedische, russische und italienische Originalwerke, die zu dem Entstehen und der Verbreitung der Spiele den historischen Schlüssel geben konnten, obwohl man oft genug noch auf dem schwanken Seil der Vermuthung und Voraussetzung schreiten muß. Das Nationaltypische ist überall gewahrt. Vieles ist nach eigener Anschauung in deutschen und fremden Ländern aufgezeichnet.

3.

Das Spiel ist nach alledem das einigende Band, die centralisirende Kraft für jung und alt in geselligen Kreisen: es bringt Leben und Heiterkeit in die Familie während der langen Winterabende wie des Aufenthaltes im Freien, bei Sommerfahrten und Landpartien, es erhöht die Stimmung der Freude und ist der Talismann, welcher gegen gleichgiltiges neben einander Hingehen und ermattende Langeweile schützt. In noch ausgedehnterer Weise tritt die vereinigende Macht des Spiels bei Volksfesten in Kraft, bei denen nicht blos große Vereine oder gemüthliche Familienzirkel, sondern die ganze Einwohnerschaft von Städten und Dörfern betheiligt ist. Das Volksfest mit seinen Spielen ist das eigentliche Abbild des ganzen Volkscharakters, indem es aus dem gesamten Kreise des vielfach wechselnden Lebens seine Hauptrichtungen und Lieblingsneigungen zu einem Gesamtbilde im Spiel gestaltet. Auf dem Lande werden es hauptsächlich Fischer-, Jäger-, Hirten-, Bauern- und Soldatenspiele mit Wettkämpfen um ausgesetzte Preise in Verbindung mit Musik, Gesang und Tanz sein; im allgemeinen aber werden die Volksspiele den nationalen Fest- und Feiertagen, wie es bei den Alten Sitte war, bei uns erst wieder Inhalt geben müssen.

Das „Familienspielbuch“, ein offener Brief, ein allgemeines Sendschreiben an Alle, die spielfreudig und spielbedürftig, sich über die Gesetze und Regeln der gebräuchlichsten Spiele unterrichten und noch nicht gekannte zur Bereicherung der Spielwissenschaft kennen lernen wollen, bringe den Gruß der Freude in jedes Haus und jeden geselligen Kreis.


ALLES ZU SEINER ZEIT
ERSTE ABTHEILUNG
FREIE SPIELE
und
BESCHAEFTIGUNGEN
L. BURGER



I.

Gesellschafts- und Personenspiele.



Gesellschaftsspiele sind solche, zu denen eine unbestimmte Zahl von Theilnehmern sich vereinigen und — obwohl an eine Spielregel gebunden — ein jeder dabei sich frei in Witz und Laune ergehen und seine Individualität zum Ausdruck bringen kann.

Bei den Gesellschaftsspielen ist die Arena für das freie Sprechen — aus dem Stegreif — das Erzählen, das Darstellen weit geöffnet, und wer sich am lustigsten darin zu tummeln vermag, am geistreichsten kämpft, die größte Schlagfertigkeit und Komik entwickelt, ist ein amüsanter — im Gegensatz davon ein langweiliger Spieler. Es zeigt sich zugleich, wer reich an Einfällen ist, wer eine dichterische Ader hat, wer Geistesgegenwart besitzt und wer überhaupt unterrichtet, belesen, wohl erzogen, geschickt und scharfsinnig ist; denn in den Kreis der Gesellschaftsspiele sind alle jene Unterhaltungen einzureihen, welche geistige Regsamkeit, Gewandtheit und Darstellungsgabe bedingen. Hierzu gehört, daß man eine Rolle zu übernehmen und durchzuführen vermag, in den Charakter einer fremden Eigenthümlichkeit sich versetzen und die eigene zurücktreten lassen kann.

Das Vielseitige und das Harmlose ist der große Reiz und zugleich die bildende und einigende Macht des Gesellschaftsspiels. Die Spielendeu

produziren aber nicht, um Furore durch Das, was sie leisten, zu machen, sondern hauptsächlich, um sich selbst zufrieden zu stellen und zu unterhalten.

Auch der mit anderen Spielen verbundene Geldgewinn, das Trachten danach, Andere zu überlisten, matt, todt oder bête zu machen, fällt dabei weg, nur einige gesellschaftliche Kartenspiele machen etwa eine Ausnahme davon; doch ist Verlust wie Gewinn darin zu unbedeutend, um in Betracht zu kommen. Das Material, dessen man bei den Gesellschaftsspielen benöthigt, ist ebenfalls ein unwesentliches; der Plumpsack, ein Pfeifchen, eine Glocke, ein Teller, Papier und Feder, Bleistift und Kreide, ein angeschwärzter Pfropfen, ein Flock Watte und Aehnliches ist in jedem Hause vorhanden, und Garderobenstücke beim Aufführen der Charaden und Sprichwörter bieten schon die Hüte, Mäntel, Tücher, Schleier, Schals und Pelze der Zusammengekommenen. Man ist daher bei den Gesellschaftsspielen unabhängig vom Material; denn ist dieses Stück nicht vorhanden, so wählt man ein anderes.

Obwohl kein Spiel gedankenlos vollbracht werden kann, vielmehr zu allen freien wie gebundenen Spielen ein richtiges Denken und Kombiniren gehört, so giebt man doch den Rath- und Frage-, den Reim- und Wortfügungsspielen — sei es in der Form der Sprech- oder der Schreibspiele — vorzugsweise die Bezeichnung „Gedanken- oder Gesprächspiele", der Franzose nennt sie „jeux d'esprit".

Bei den „geselligen Belustigungen" wird allerdings auch gesprochen, dennoch gehören diese wieder nicht in die Rubrik der „Gesprächspiele", weil die gewählte und pointirte Sprache hierbei nicht Hauptsache ist; sie gipfeln vielmehr in einem komischen Akt, der möglichst drastisch sein kann, sie bedingen mehr Handlung als Rede. Da sie meistens mit ausgiebigen Bewegungen, wie: Laufen, Haschen, Jagen, Hüpfen, Kriechen, Springen, Ringen, Tanzen 2c., verbunden sind, so werden sie am besten auf freien Plätzen, im Wald oder in abgegrenzten weiten Rotunden vorgenommen.

Die „Wett- und Vexirspiele" reihen sich jenen an, die zum Theil das Moment des Vexirens und Gefopptwerdens, wie bei den Blindekuhspielen, dem Topfschlagen und anderen, in sich aufgenommen, doch in milderem Grade als beim Pantoffeljagen, Thalersuchen und ähnlichen, deren Triebfeder allein das Vexiren ist.

Die „Wettspiele" zweigen sich davon ab und streifen schon hier und da an das „Kunststückmachen"; sie haben die Hurtigkeit, den scharfen Blick, wie beim Moraspiel z. B., den festen, sichern Griff beim Gerad und Ungerad, das gute Gedächtnis und die bewegliche Zunge beim Nachsprechen eines langathmigen Satzes und dem verwandten Scherzen zur Unterlage, und können, im beschränktesten Raum — am Bord eines Schiffes, in einem Zelte und in einer Zelle vorgenommen werden.

Endlich dürfen auch die Spiele, in denen ein Einzelner, doch nicht immer der nämliche, bald dieser, bald jener, eine ganze Gesellschaft unterhält, etwa durch Schatten- oder andere Gaukelspiele mittels allerhand Geschicklichkeiten und Faxen, welche Andere zum Nachahmen und Wetten anregen, hierzu gezählt werden und verschmelzen zum Theil mit den mimisch-plastischen Darstellungen.

Musikalisch-deklamatorische Aufführungen im Kostüm führen zu dem „Liebhabertheater" über, welches sich von den freien Gesellschaftsspielen durch den Apparat, den es bedingt, und durch das Einstudirte und Auswendiggelernte unterscheidet, wie auch das Stellen von „lebenden Bildern" auf der Bühne nicht mehr zu den Gesellschaftsspielen gehört, es sei denn, daß man solche Bilder zum

Scherz improvisirt und ein Thürrahmen zur erforderlichen Abgrenzung und Einfassung derselben genügt. (Siehe v. Gayette-Georgens, Brevier der Konversation und gesellschaftlichen Unterhaltung. Leipzig, Otto Spamer. 1879.)

Es giebt demnach, wenn auch nicht gerade Rangstufen, so doch ganz verschiedene Gattungen von Gesellschaftsspielen, denen gegenüber die fest organisirten einen durchaus andern Typus haben.

Die vornehmsten Geister von Aristoteles an bis auf die heutige Zeit haben sich viel mit der Bedeutung des Spiels, dessen Unentbehrlichkeit und Nothwendigkeit beschäftigt; Schiller und Goethe geben ihm eine ethisch-ideale Verklärung, ebenso Wilhelm von Humboldt und in neuerer Zeit die Professoren M. Lazarus, Schaller und Erdmann, welche mit beredtem Munde in öffentlichen Vorträgen wie in ihren Schriften den tiefen Gehalt des Spiels und seine erziehende und beglückende Kraft und Macht nachwiesen.

Im Grunde genommen ist jedes Spiel — bis auf die wenigen Einzelspiele — wenn sich auch nur zwei Personen daran betheiligen, ein gesellschaftliches, obwohl man die Gesellschaftsspiele von den sogenannten „Partie"-Spielen dadurch unterscheidet, daß hier in der Regel nur eine bestimmte, dort eine unbestimmte Zahl von Personen daran theilnehmen dürfen. Leibniz, der dem Gegenstande viel Aufmerksamkeit gewidmet, ordnet die Spiele in drei Klassen: in solche, die auf Zahlen beruhen, bei denen es zweitens noch auf eine besondere Lage der Dinge ankommt, und drittens in bewegende. Von selbst verständlich herrscht aber in jedem Spiel Bewegung, kommt es bei allen auf eine besondere Lage der Dinge an. Die Spielgattungen haben sich seitdem auch um ein Erkleckliches erweitert und veredelt; gewisse Hauptmomente in den Spielen des vorigen Jahrhunderts sind als Taktlosigkeiten ausgeschieden und so manches Veraltete daraus verbannt, ohne ihnen das Volksthümliche damit geraubt zu haben. Der Spielgeschmack hat sich verfeinert und der Spielgeist einen höheren Schwung genommen. Ohne das Spiel mit seinen tausend Wechselgestalten im Freien wie im Zimmer, in großen wie in kleinen Kreisen, bei jungen wie bei älteren Leuten ist die Gesellschaft gar nicht zu denken. Das Spiel schlingt sein rosenfarbenes Band des Vergnügens um sie, es bringt und hält zusammen, was kalt und theilnahmlos neben einander hergehen würde; es regt zum Denken, Handeln und Urtheilen an und entwickelt ein von Ueberschätzung freies Selbstgefühl, es stärkt in der Selbstbeherrschung, verleiht Haltung und Fügsamkeit und ist durch seinen erheiternden Einfluß, auch von gesundheitlichem Standpunkte aufgefaßt, ein durch nichts Anderes zu ersetzender Kraftspender.

Die Sprech- und Gesprächspiele sind keine modernen Unterhaltungen, sie stammen aus alter Zeit. Plato, Lucian, Vives, Erasmus Majolus, Harsdörffer und Andere haben sich dieser Spielform in ihren Schriften bedient und allerhand Fragen, Aufgaben, Erzählungen, wie aus denselben entstandene Zweifel, Antworten, Räthsel, Sprichwörter, Reimspiele, kurz Alles, was die gesellschaftliche Unterhaltung mit sich bringt, behandelt. Gerade dadurch aber, daß nicht Alles nur von Einem ausgedrückt wird, sondern von vielen und sehr verschiedenen Personen, wird jene interessante Mannigfaltigkeit, wie sie eine gut zusammengesetzte Gesellschaft ergiebt, gewonnen.

Jedes Spiel vereinigt sonach entweder zwei oder mehr Personen (mit Ausnahme einiger Solitärspiele, die dazu dienen, um sich in der Einsamkeit

die Grillen zu verscheuchen); im Freien wird stets das Letztere der Fall sein. Der Raum bestimmt gewissermaßen mit die Wahl der vorzunehmenden Spiele: ein ebener weiter Platz wird zu Wurf- und Fangspielen, eine lange Allee zu Wettlauf-, Roll- und Wurfvergnügungen auffordern, ein Zimmer mit einem runden Tisch in der Mitte zu Schreib- und anderen Tafelspielen, ein größerer Sāl zu Kreisspielen mit Benutzung von Stühlen ohne den Gebrauch des Tisches; mehrere aneinander hängende, durch Flügelthüren verbundene Gesellschaftszimmer zum Aufführen von Sprichwörtern und zum Stellen lebender Bilder, zu Schattenspielen und Aehnlichem.

Zu den Spielen, welche im Freien wie im Zimmer ausführbar, gehören einige Blindlingsspiele, „Kämmerchen vermiethen", überhaupt solche, die zwar Bewegungsspiele sind, doch in gemäßigtem Grade, und bei denen die Standpunkte hier durch Stühle, dort durch Bäume vertreten sein können.

Gesang kann sich mit dem Spiel, wo es angemessen ist, verbinden, doch wird dieser im Zimmer zu besserer Wirkung kommen, dagegen werden die „Blasespiele", wie z. B. „die Post im Walde" — der Titel sagt es schon — und die Soldatenspiele, bei welchen das Trommeln, Schießen, Fechten rc. zur Charakteristik gehört, unter freiem Himmel oder unter dem Laubdach von Eichen und Buchen am Platze sein. Es kann darin nicht leicht gefehlt werden, es sei denn, daß man in einer Gartenlaube auch einmal ein Schreibspiel oder Sprechspiel, wie das Gärtnerspiel, das in nächster Verbindung zu der Umgebung steht, vornimmt.

Zu gleichen Theilen sind die „Vexir- und Belustigungsspiele" zu scheiden und abwechselnd zur Winterszeit im geschlossenen Raum, während der Sommermonate aber draußen zu treiben. Der blinde Marsch nach dem Ziele, das Topfschlagen rc. verbieten sich von selbst im Zimmer, das Pfeifchensuchen, das Nachahmen von Gesten und Wiederholen von Worten kann aber eben so gut draußen wie drinnen vorgenommen werden.

Die „Rathspiele" mit ihren verschiedenen Physiognomien von Räthsel- und Charadenaufgaben sind ganz unabhängig vom Raum. Mora, Kopf und Schrift, Gerad und Ungerad und andere können beim Spaziergang auf zufälligen Ruheplätzchen gewissermaßen improvisirt werden, da sie kein besonderes Material bedingen und nur wie elektrische Sprühfeuer in der Gesellschaft wirken sollen.

Etwas Anderes ist es mit den „Formenspielen", die nicht blos den Gedanken oder eine flüchtige Aktion mit der Hand, eine komische Geste, sondern in Verbindung mit bestimmtem Material eine Geschicklichkeitsoperation einschließen. Sie bedingen Vorbereitungen, und zwar recht sorgfältige, um von guter Wirkung zu sein, ein gut gearbeitetes Spielmaterial, allerlei Instrumente, Schēre, Messer, ferner Klebestoffe, Farben, buntes Papier und manches Andere. Hier darf nichts fehlen, nichts übers Knie gebrochen werden, denn das Spiel hat auch seine künstlerische Seite, die namentlich in den darstellenden Spielen, bei denen die Personen selbst die Spielobjekte sind, zum Ausdruck gelangt.

Die „darstellenden Spiele", die sich dem Theatralischen annähern, welche Kostümirung, eine besondere Beleuchtung, Mitwirkung der Musik, ein sitzendes, zuschauendes Publikum voraussetzen, sind Zimmerspiele erster Ordnung. Das Darstellen gliedert sich in das Plastische und Malerische, in das stumme Spiel mit Gesten und Mimik, und diese in Verbindung mit Rede und Gesang.



1. Die Gedankenspiele (Jeux d'esprit).



Die sogenannten Sprech- und Gesprächspiele umfassen die vielen Spielvariationen, bei denen man — ein beliebiges Thema anschlagend — mit den Worten in der Sprache überhaupt spielt, das heißt sie beherrscht, und in witziger, geistreicher, mindestens launiger Weise das Streitroß einer harmlosen Polemik zu tummeln oder mit Anmuth wenigstens einige Stufen des Parnaß zu erklimmen vermag. — Geist- und gemüthlose Menschen können sich am allerwenigsten an Sprechspielen betheiligen; sie sind dabei entweder langweilig oder verletzend, brüsten sich damit, in diesem oder jenem Falle nichts zu wissen, keine Einfälle zu haben, oder sie treiben störende Nebendinge.

Eine Rede halten, einen Toast ausbringen, ist nicht so schwer wie eine gute Konversation führen. Auf Toaste und Reden kann man sich vorbereiten, aber nicht auf die Antworten, welche die Konversation bedingt. Die beste Schulung dafür ist das Sprechspiel, der evidenteste Beweis, daß man nicht sprechgewandt, ist Ungeschicklichkeit oder Ungewandtheit, wie es gewöhnlich heißt, beim Sprechspiel.

Das Sprechspiel bedingt Vielseitigkeit in der Konversation; hier ist es Frage und Antwort, dort Kritik, dann wieder Vertheidigung, und überall ist Geistesgegenwart und Schlagfertigkeit nöthig, zwei Eigenschaften, in deren Besitz sich jeder zu setzen suchen muß.

Das Sprechspiel steht als rein geistiges allen den Spielen gegenüber, bei denen entweder gar nicht oder nur Das, was sich speziell auf die Regeln und Vorschriften des Spiels bezieht, wie Ansage, Frage, Angabe der Stichzahl, Würfelaugen und Aehnliches, gesprochen wird.

Das pantomimische und mimische Spiel schließt die Rede ebenfalls nicht ganz aus; man spricht mit Mienen und Geberden, und kann dabei wohl komisch und drastisch, aber nicht witzig und geistreich wie bei jenem sein.

Die Räthselaufgaben und das Errathen von Aufgaben überhaupt fallen in die Rubrik des Sprechspiels, bei welchem man sich noch insonderheit eine richtige und gut nuancirte Betonung der Silben und Worte zu eigen machen muß, ohne in das Pathos der Deklamation zu gerathen, welches bei längeren dichterischen Vorträgen zur Geltung kommt.

Die größte Sprachgewandtheit bedingen Aufführungen aus dem Stegreif, scenische Darstellungen ohne vorgeschriebenen Text und ohne Souffleur, bei denen nicht das Gedächtnis, sondern die Erwiderungs- und Fortführungskunst

der freien Rede in Anspruch genommen ist. Vorschriften lassen sich dafür nicht geben; es zeigt sich aber dabei, wer etwas gelernt hat, etwas weiß, wer belesen und überall beschlagen, aber auch das Gegentheil und wer bête ist.

Im Schreibspiel läßt sich so Manches auf geschickte Weise anbringen, was die gewöhnliche Unterhaltung nicht gestattet, unverhohlen auszusprechen. Das Sprechspiel hat gewissermaßen seine eigene Bildersprache unter der Blume, oder wie man es sonst nennen will.

Die Herausforderungen und Entgegnungen, Vergleiche und Beweise, wie sie das Sprechspiel mit sich bringt, tragen unbestritten viel dazu bei, einander näher zu bringen und in einer Gesellschaft von noch nicht unter sich Bekannten diese Bekanntschaft auf die ungezwungenste Weise zu vermitteln.

Das Schreibspiel hat dem Sprechspiel gegenüber Das voraus, daß man sich überlegen kann, was man sagt. Die geringste Forderung, die man an beide Spielarten machen darf, ist die, daß richtig gesprochen und geschrieben werde, daß keine Wiederholungen vorkommen, keine Widersprüche sich einschleichen. Ein „hinter die Kulissen-Sehen“ ist nicht zu vermeiden; die Fortsetzungen werden dadurch nur interessanter, daß scheinbar ahnungslos das Treffende geschrieben wurde, und die Anklage: „Sie haben nachgesehen“ bestätigt nur, daß es getroffen, indem die Unschuldserklärung verlacht wird.

Es würde eine unnütze Mühe sein, dem Entstehen dieser mannigfachen Spiele nachzuforschen; viel wichtiger ist es, ihren bildenden Werth zu erkennen und den Sinn dafür zu wecken. Witz und Humor, Erzählertalent, Rath- und Schlußvermögen, Geschick und Gewandtheit im Wortgebrauch dürften, wenn auch nicht in höchster Potenz, die Hauptbedingungen bei diesen Spielen sein. Viel thut Uebung dabei. Rasches, unverzögertes Antworten wirkt immer besser als langes Besinnen auf etwas Passendes, mag im ersteren Fall die Antwort auch nicht die geistreichste sein, wenn sie nur nicht gerade plump und dumm ist.

Wer bei diesen Spielen zu beginnen habe, wird entweder durch das Loos oder durch Abzählen bestimmt. Kleine Abänderungen, Ausnahmen von der Regel, Strafen, die bei dem Spiel gelten sollen, müssen zu Anfang desselben abgemacht und festgestellt werden, denn man spielt das nämliche Spiel oder vielmehr das gleichbenannte nicht allerorten gleich. So wählt bei einigen Spielen der Erlöste seinen Nachfolger, bei anderen fällt ihm die Nachfolge als Strafe zu. Bei Rathspielen ist es Der, dessen Antwort das Errathen des Gegenstandes herbeiführte; bei Aussagespielen, wie z. B. bei dem Moquirstuhl, Der, dessen Bemerkung als die auffälligste und von ihm ausgehende erkannt wurde; bei dem Briefdiktiren und ähnlichen Sprechspielen kann sich der Nachfolgende auch freiwillig melden.

Um das Pfandgeben und Auslösen zu umgehen, können bestimmte Strafen ein- für allemal bei jedem Spiele festgesetzt werden, z. B. bei dem Advokatenspiel eine Selbstvertheidigungsrede zu halten von nicht längerer Dauer als drei Minuten, wobei jeder nach seiner Uhr sehen und, wenn die Frist abgelaufen, „Halt!“ rufen darf; auch kann ein numerirtes Verzeichnis von Pfandauslösungen zu Hülfe genommen werden, und der Befragte hat dann nur eine Zahl zu nennen. Bei manchen Such- und Rathspielen muß die Beobachtung der Physiognomien auf die richtige Spur leiten, um die Lösung zu finden. Alle Spiele, bei denen beide Hände gebraucht werden, schließen den Plumpsack als Strafmittel aus. — Die Schrift bei den Schreibspielen muß möglichst deutlich sein. Am besten

dienen dazu mittelharte, gut zugespitzte Bleistifte, die in Vorbereitung zu halten sind, wie auch schmale längliche Papierzettel, die bei dem Endreimspiel der Länge nach benutzt werden.

Die Sprechspiele lassen sich hiernach in drei Abtheilungen bringen: Erstens sind es solche, die schwer sind, weil sie eine bestimmte Sache behandeln und in dem betreffenden Fache vielseitige Kenntnisse voraussetzen, wie z. B. das Fischfangspiel, das Anwendungsspiel u. a.; zweitens die, welche nur Uebung fordern, wie das rasche Antworten auf gestellte Fragen, oder das Zusammenstellen von Sätzen mit bestimmten Buchstaben nach alphabetischer Ordnung, und drittens diejenigen, welche fast ohne Nachdenken ausgeführt werden können, wie: „Entchen verkaufen", oder wo nur ein „Ja" oder „Nein" zu erwidern ist. Alle Spiele, welche nicht an ganz bestimmte Stoffe gebunden, sind zu den leichteren zu zählen; unter den ungebundenen finden sich daher die, welche von nichts Bestimmtem handeln und der Phantasie freien Spielraum gestatten; in den gebundenen sind die Anfangs- und Endbuchstaben der Worte oder die ganz zu vermeidenden, wie im „Feind der E", vorgeschrieben.

Jedes Spiel soll zwang- und mühelos sein; es ist aber gut, wenn Die, welche darin geübt sind, die Leitung in die Hand nehmen, worauf immer viel ankommt. Drei Kunstfertigkeiten sind eigentlich bei allen Spielen gut am Platze: die Dicht-, die Zeichen- und die Musikkunst. In Abendgesellschaften sind vor dem Souper die ernsteren Gedankenspiele, nach demselben bei erhöhter Stimmung die heiteren und mehr komischen vorzunehmen.

Das Spiel begünstigt die Konversation im engeren Sinne, Unterhaltungen, die sich in den Spielpausen über das Spiel selbst ergeben und zu verwandten Themen überführen. Da hier hauptsächlich Spiele von Mitgliedern beiderlei Geschlechts gemeint sind, so auch jene mehr scherzende und beziehungsreiche Unterhaltung, die dem gemeinschaftlichen Beisammensein den höchsten Reiz verleiht.

A. Sprechspiele.

Das Errathen von Worten und Versen bei den Sprechspielen beruht in einem richtigen Kombiniren und Schließen. Da bei doppelsinnigen Worten die Kontraste gern scharf einander gegenüber gestellt werden, so können diese doch auch zum Schlüssel des Geheimnisses dienen. Namen, die eine Person und zugleich auch einen Gegenstand bezeichnen, sind nicht ausgeschlossen, doch wählt man solche Namen, von deren Besitzern sich etwas Erhebliches sagen läßt, wie: Strauß, Dorn, Hanfstengel, Rabe.

Bei allen hier folgenden Wortrathspielen ist es nöthig, daß die Wahl der Worte in Abwesenheit des zum Errathen Bestimmten und Bereitwilligen getroffen werde, der sich demnach für einige Minuten zu entfernen hat; es braucht daher nicht bei jedem Spiele diese Regel wiederholt zu werden, eben so wenig wie die, daß jeder, bei dessen nicht ganz geschickter Antwort ein Wort oder Vers errathen wurde, nun zur Strafe herausgehen muß, oder, daß Der, dem es nicht gelang, das verschleierte Wort zu errathen, dieses wohl erfährt, aber ein anderes zu errathen bekommt.

Zu diesen Sprechspielen gehören zunächst diejenigen, in denen das Wort als solches entweder in einfacher oder mehrfacher Bedeutung den Mittelpunkt

bildet, abgefragt, errathen, in bestimmter Reihenfolge oder mit bestimmten Anfangsbuchstaben zusammengestellt, oder auch in eine Erzählung geflochten wird, überhaupt das Einhalten von Buchstaben oder das Auslassen derselben.

Diesen folgen die „Zufalls-, Vergleichs- und Vermittlungsspiele“, in welchen von zwei Seiten etwas zugeflüstert wird, das in einen schicklichen und witzigen Zusammenhang zu bringen Aufgabe des Dritten ist. Dieses Ausgleichen der Gegensätze, Unterbringen und Verbinden von zwei sich kaum irgendwo berührenden Dingen fordert die Spielgattung der zweiten Art.

Jenen schließen sich die „Reimspiele“, welche in den Schreibspielen noch einmal auftreten, und die „Leberreime“ an.

Die „Spiele mit Gesten“ führen über zu den „gemischten Spielen“, das heißt solchen, die verschiedene Momente der voranstehenden in sich vereinigen.

Den Schluß machen die „Redekünste“, welche ein gutes Gedächtnis und Zungenfertigkeit bedingen.

a. Wort-Spiele.

Die Parole.

(1.) Die hier ausgegebene „Parole“ wird nicht, wie die uns aus Frankreich überkommene Bezeichnung des militärischen Erkennungswortes, selbst genannt, sondern in allerhand Masken gesteckt, die dem Rathenden das Erkennen unmöglich machen, wenigstens sehr erschweren sollen, wozu die Doppel- und Mehrsinnigkeit des Ausdrucks beizutragen bestimmt ist.

Gesetzt, die gewählte Parole wäre Mond und die angegebenen Erkennungsmerkmale lauteten: Das Ding sei veränderlich — es kehre regelmäßig wieder — habe ein plattes Gesicht — sei dutzendweise vorhanden — gehe immer allein — sei der konstante Begleiter eines andern Wesens — so wird es fast unmöglich sein, den Gegenstand zu entdecken, wenn nicht eine unvorsichtige Aeußerung dazu führt.

Oder die Parole hieße: „Gans“, so gäbe es ein Kreuzfeuer von Signalen für den sehr brauchbaren Vogel und den klugen Berliner Rechtsgelehrten. Einige Bemerkungen über die Gans und ihresgleichen könnten lauten: Sie hassen den Lorbēr, weshalb sich auch sehr wenig große Geister unter ihnen befinden. Bei einem poetischen Versuch kommen sie nur bis zum Balletstil, zu welchem sie einige Anlagen haben, besonders wenn es gilt, auf der Wacht zu sein. Wenn sie dazu im Chor singen, z. B. bei Erntefesten, strengen sie ihre Kehlen so an, daß man die Fiedler nicht zu hören vermag. Zu ihren Eigenthümlichkeiten gehört auch noch, daß sie eine hohe Meinung von ihrer Statur haben und sich aus Furcht mit dem Kopf anzustoßen und den Hals zu brechen, tief bücken, selbst wenn sie durch ein hohes Thor schreiten.

Das Buchstabirspiel.

(2.) Zwei Kartenalphabete, eins mit großen und eins mit kleinen Lettern, werden dazu benutzt, Namen, Worte oder Sätze zusammenzustellen, die man dann, bunt durch einander gemischt, den Anderen zu rathen giebt. Als Richtschnur beim Zusammensetzen wird hinzugefügt, ob es ein Name, ein geflügeltes Wort oder was sonst ist.

(3.) Ein anderes Buchstabirspiel zum Rathen: gleichmäßig kleine Gegenstände — Brotkügelchen, Pfennige, Böhnchen, Perlen &c. dienen zum Legen der Konsonanten und Vokale bei der Buchstabenzusammenstellung eines Wortes in der Weise, daß erstere einfach, die Vokale durch zwei über einander gelegte Zeichen angedeutet sind; Methusalem würde also folgendermaßen zu legen sein:



Man sagt dazu, ob es der Name einer Stadt, einer Person, eines Gegenstandes &c. ist, und auf die Fragen des Rathenden darf nur „Ja“ und „Nein“ geantwortet werden, z. B. ob es eine kleine Stadt? — eine große? — ob der Mann berühmt sei? — ob ein Künstler? &c.

Wasser, Luft und Erde.

(4.) Jemand stellt sich in die Mitte des Spielkreises und zeigt, indem er eines von den drei Elementen nennt, rasch auf einen der ihn Umstehenden. Gleich nachdem er das Wort ausgesprochen, zählt er sehr schnell bis zehn. In dieser Zeit muß der Bezeichnete ein Thier genannt haben, das in dem ihm zugerufenen Elemente lebt. Wer nicht schnell antwortet oder das Lebenselement des Thieres unrichtig bezeichnet, giebt ein Pfand. Es scheint dies fast ein unmöglicher Fall, und doch kommt es in der Bestürzung und Eile oft genug vor, weil zu dem Elemente der Anfangsbuchstabe, den der Name des Thieres haben muß, hinzugefügt wird. Man ruft z. B. Wasser und K. und in falscher Ideenverbindung antwortet der Ueberfallene übereilt: „Kamēl“.

Weitersagen.

(5.) Die Gesellschaft sitzt im Kreise und Einer beginnt seiner Nachbarin etwas leise und sehr schnell ins Ohr zu raunen; diese, wenn sie es auch nicht genau verstanden hat, giebt, indem sie das Aufgefangene nach ihrer Idee ergänzt, es in der nämlichen Weise weiter bis es zu dem Letzten gelangt. Nun theilt der Erste mit, was er gesagt und so jeder, was er verstanden und weiter gesagt. Entweder war es blos ein Wort, z. B. Fliegenwedel — der Zweite versteht Büchertrödel, der Dritte Kriechen ist nicht edel und so fort, immer aber muß es etwas Bestimmtes sein, wozu eine rasche Wortbildungsfähigkeit gehört — oder es kann auch eine Redensart, ein geflügeltes Wort sein. Der Erste sagt z. B. Gaudeamus igitur, der Zweite versteht: Der Haushahn, der ist unsere Uhr, der Dritte: Ein Asinus geht auf der Flur 2c. Der Erste: Guten Morgen, Vielliebchen, der Zweite versteht: Borgen Sie mir Ihr Hütchen. Der Dritte: Morgen kühle ich an Ihnen mein Müthchen. Sorgen Sie für Bienen auf Ihrem Gütchen. Die Erweiterung des Spiels ergiebt sich von selbst.

Wortfügung.

(6.) Jemand aus der Gesellschaft nennt ein Hauptwort, indem er irgend einer Person aus der Gesellschaft ein Taschentuch zuwirft, und diese damit zur Ergänzung des ersten durch ein daran passendes zweites Wort auffordert. Die Anfügung muß unverweilt geschehen, sonst wird ein Pfand gegeben, was selbstverständlich geschieht, wenn der Betreffende kein Zusatzwort finden kann. Ganz gewöhnliche Worte wie: Tuch, Pelz, worauf der Auffangende etwa Rock, Kragen, Besatz anfügen könnte, oder Brot, wozu Korb, Messer, Teller sich von selbst ergeben, dürfen nicht gewählt werden.

Nach Uebereinkommen bestimmt man: ob das erste und zweite Wort ein- oder zweisilbig sein sollen, oder umgekehrt, wodurch die Schwierigkeit erheblich gesteigert und die Zahl der Pfänder natürlich vermehrt wird. Das wird auch erreicht, wenn man Worte wählt, die sich nicht leicht zur Zusammensetzung eignen, wie z. B. „Mensch“, auf den weder ein Reim, noch seltener ein Zusatzwort zu finden ist.

Will man das Spiel noch interessanter machen, so bestimmt man ein Gebiet, in welchem sich die Worte bewegen müssen, z. B. in dem der Literatur, der Theatererscheinungen, der Geschichte 2c., wie: Mutter — Segen; Holz — Becher; Wunder — Lampe; Rosen — Müller; Geier — Wally; Meister — Singer; Kanonen — Futter; Haber — Land 2c.

(7.) Eine andere Art und gewiß die unterhaltendere beim Zuwerfen ist: ein Wort zu nennen, welchem ein anderes anzuschließen ist, das mit jenem ersten gut oder schlecht stimmt. Man nennt diese Variante auch: „Glückliche und unglückliche Ehen“, z. B. Glück und Neid — Ueppigkeit und Krankheit — Reichthum und Geiz — Westfälischer Schinken und Pumpernickel.

In verkehrten Sprichwörtern.

(8.) Ein Zuwerfspiel, bei welchem der Eine die Hälfte eines Sprichwortes sagt und der Andere die Hälfte eines andern unverweilt daran setzen muß.

Der Erste wirft den Handschuh und ruft: „Er schüttelt das —

Der Zweite schließt daran: aus der Pistole“, und ruft — den Handschuh einem Dritten zuwerfend — „Ende gut —

Der Dritte: läßt lang hängen.“ — „Morgenstunde —
Der Vierte: hat niemand gereut.“ — „Man muß das Eisen schmieden —
Der Fünfte: wenn's dem Esel wohl ist.“ — „Guter Rath —
Der Sechste: schützt vor Thorheit nicht.“ — „Wie du mir —
Der Siebente: so hallt's wieder.“

Das Höflichkeits-Alphabet. Mit Frage und Antwort.

(9.) Der Erste fragt: „Wie gefalle ich Ihnen?“ und hierauf erfolgen die Antworten in alphabetischer Ordnung in dem Kreise herum.
Erste Antwort: Außerordentlich,
Die zweite: Bedingungsweise gut.
Die dritte: Courschneidend nicht gut 2c.
Der Zweite fragt: „Was halten Sie von meinem Dichtergenie?“
Erste Antwort: Aller Anfang ist schwer;
Zweite Antwort: Bedeutende Leistungen verlangen Zeit;
Dritte Antwort: Censiren Sie sich selbst mehr;
und so fragt jeder der Reihe nach. Wer keine Frage oder keine Antwort weiß, bis drei gezählt ist, giebt ein Pfand.

Kein Fremdwort.

(10.) Einer fragt bald dies bald das, den oder jenen, und wer bei der Antwort sich übereilt eines Fremdwortes bedient, muß ein Glas Wasser austrinken oder ein Pfand geben. Beispiel. „Wie war es auf dem letzten Balle?“ — „Sehr amüsant.“ „Was fiel am meisten auf?“ — „Die Toilette von Frau von B.“ — „Wurde an kleinen Tischen gespeist?“ — „Nein es war ein fliegendes Souper.“ — Also drei Glas Wasser sind nach diesen Antworten zu leeren oder drei Pfänder einzufordern.

Mit gegebenen Anfangsbuchstaben.

(11.) Wer freiwillig oder gewählt den Anfang macht, hat zu sagen, wohin er reist. Doch müssen alle Worte mit denselben Buchstaben beginnen. Gleiches thut der Zweite und alle Folgenden, was natürlich für die später an die Reihe Kommenden immer schwieriger wird, weil niemand wiederholen darf, was schon da war. Wem ein Wort fehlt, wer zu lange zögert oder schon Genanntes wiederholt, giebt ein Pfand oder zahlt sonst eine bestimmte Strafe. Hat ein Buchstabe die Runde gemacht, so wird ein anderer gewählt, bei dem aus Billigkeitsgründen nun der Letzte anfängt.

In einer Gesellschaft von Erwachsenen wird dieses sonst sehr einfache Spiel dadurch pikant gemacht, daß man ungewöhnliche und überraschende Orte oder Namen in Zusammenhang bringt; z. B.: Ich heiße Atreus, komme von Attika, handle mit Antiquitäten und reise nach dem Aetna. Oder: Ich heiße Melanchthon, komme von Memphis, handle mit Mumien und gehe nach der Metropole von Marokko.

Dieses Spiel kann auf alle Weise variirt werden, indem man mit den nämlichen Anfangsbuchstaben sagt, was man ist, mit wem man sich zu verloben gedenkt, wohin man seine Hochzeitsreise machen möchte, und wo man seinen bleibenden Wohnsitz zu nehmen wünscht. Z. B.: Ich bin Bergrath, beabsichtige mich mit der Bernsteinhexe zu verloben, eine Hochzeitsreise nach dem Brocken zu machen und auf dem Blocksberge ein Haus zu bauen. Da die Damen von diesem Spiele nicht ausgeschlossen sein dürfen, so könnte Frl. B. sagen: Ich heiße Linchen, handle mit Locken, komme von Lauterbrunn und gehe nach London. — Im zweiten Falle: Ich bin eine Kakerlakin, gedenke mich mit einem Krauskopfe zu verloben, wünsche mit ihm einen Ausflug in die Katakomben zu machen und mich in Kapernaum dauernd niederzulassen. — Ich heiße Harlequine, handle mit Härzöpfen, komme vom Harz und reise nach Harburg.

Zur Abwechselung kann man auch die Buchstaben der Reihe nach folgen lassen. Sind z. B. fünf Personen beisammen, so beantwortet die erste alle Fragen mit dem Anfangsbuchstaben A, die zweite mit B, die dritte mit C, die vierte mit D, die fünfte mit E 2c. Die Fragen darf der Fragesteller frei wählen, etwa so: A.: Wo kommen Sie her? — B.: Wo haben Sie dort logirt? — C.: Wie hieß der Wirth? — D.: Was stand auf dem Schilde? — E.: Was gab's zu essen? 2c.

Antworten: Von Amerika, im Bären, Caspar, Deutscher Kaiser, Entenbraten 2c.

Frage- und Antwortspiel mit Buchstabenbestimmung.

(12.) In diesem Spiele müssen alle Hauptwörter der Antwort mit dem nämlichen Buchstaben beginnen, den der Fragende bestimmt. Z. B. mit Q.

Frage: Gehen sie gern spazieren?

Antwort: Es ist mir eine Qual, wenn ich nicht wenigstens einmal täglich bis zur Quelle gehen kann, wo der Quendel so üppig blüht. Oder mit X.

Frage: Welcher Lektüre geben Sie den Vorzug?

Antwort: Ich lese, wie Xerxes, am liebsten historisch-satirische Xenien.

Wer sich irrt und ein Hauptwort mit einem andern Anfangsbuchstaben als dem angegebenen übereilt anwendet, giebt ein Pfand. — Da das Pfandauslösen manchmal unbequem ist, so können auch kleine Gegenstände wie beispielsweise eine Knopfnadel, ein Bonbon, eine Schleife, ein Flakon ꝛc. gegeben und am Schlusse des Spiels verlost werden.

Das goldene A B C.

(13.) Einer aus der Gesellschaft fragt den Ersten: Was macht die Liebe?" Dieser antwortet mit einem Worte, das mit A. anfängt, z. B. „anmaßend", und so fort muß der Reihe nach Jeder mit Worten, die den gleichen Anfangsbuchstaben haben, antworten. Wer keines weiß, giebt ein Pfand. Sind die Spielenden mit dem A. durch, so geht die Frage: „Was macht die Liebe?" von neuem an, und es folgen die Worte mit B. z. B. „barmherzig", „brav" ꝛc. Ist der Spielerkreis ein zahlreicher, so nimmt Einer dem Andern das Wort gewissermaßen vor dem Munde weg und die Pfänder häufen sich, wenn der Nächstfolgende in seiner Verlegenheit nichts weiß. Auch der giebt ein Pfand, welcher ein gesagtes Wort wiederholt. Eine Variante von diesem Spiele ist:

Amor kommt.

(14.) Man wirft einem der Mitspielenden ein Taschentuch mit dem Ausrufe zu: „Amor kommt!" Dieser, welcher es einem Andern mit der Frage zurückwirft: „Wie kommt er?" muß nun schnell mit einem Eigenschaftsworte, über dessen Anfangsbuchstaben man sich vorher geeinigt hat, antworten. Ist also z. B. P. gewählt, so kann man sagen: pausbackig, polternd, parirend, pfeifend, passend ꝛc. Wer nicht schnell antwortet, giebt ein Pfand. Es kommt nun darauf an, das Spiel mit dem einen Buchstaben möglichst lange fortzusetzen, um das Antworten dadurch zu erschweren und interessanter zu machen.

Das Fischerspiel.

(15.) Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis. Einer stellt den Fischer vor und jeder der Uebrigen wählt sich einen Fisch, den er vorstellen will.

Fischer: Ich fische in meines Herrn Teich, ich habe die ganze Nacht gefischt und nichts gefangen als — z. B. einen Hecht. (Der Genannte steht auf.)

Hecht: „Ich dächte, es wäre ein Karpfen gewesen."

Karpfen: „Nicht doch, es war ein Goldfisch."

Goldfisch: „Warum nicht gar, ich meine es sei ein Walfisch gewesen." Und so fort. Wer einzufallen versäumt, muß ein Pfand geben.

Das Spiel wird auch so gespielt, daß der „Aufgerufene" beliebig viele Fragen thun darf, die der Fischer beantworten muß, ohne „Ja" und „Nein" zu sagen, und dieser fragt jenen wieder, und also fragen Beide einander, bis der Fischer einen andern Fisch nennt, und dann geht es wieder ebenso. Wer sich nicht gleich meldet oder eine Frage vorbringt, die schon da gewesen ist, oder mit „Ja" und „Nein" antwortet, wird pfandpflichtig.

Von Buchstaben zu Buchstaben.

(16.) Es gilt das Ziel einer Reise, unter welchem sich Jeder einen beliebigen Ort denkt, der sich unter dem Buchstabiren von Einem zum Andern umbildet, zu nennen. Zum Schluß sagt Jeder, welchen Ort er in Gedanken hatte, als er seinen Buchstaben anfügte.

Nehmen wir an, der Erste sagt B. und denkt sich Berlin, der Zweite sagt aber nicht e, sondern a und will nach Baltimore. Dem Dritten fällt es gar nicht ein, so weit zu reisen, er sagt u, denn er gedenkt sich nach Bautzen zu begeben. Der Vierte will nicht nach Bautzen, sondern nach Baumgarten und sagt m; aber sein Nachbar hat einen andern Wunsch und fügt a hinzu. Nun weiß Niemand weiter. Der Letzte wollte nach Baumannshöhle im Harz.

Bei wem es stockt, der fängt beim nächsten Spiele an.

Nach dem Alphabet bestimmen.

(17.) Einer fragt den Andern nach der Reihe des Alphabetes und der Plätze, welche die Mitspielenden eingenommen haben, irgend etwas, und dieser antwortet mit Benutzung desselben Anfangsbuchstabens. Beispiel.

Erste Frage: „Wenn ich eine Auster wäre, wozu würden Sie mich bestimmen?“

Antwort: „Auszuziehen.“

Zweite Frage: „Was sollte aus mir werden, wenn ich ein Baum wäre?“

Antwort: Bauholz“ ꝛc.

Wer nicht sogleich zu fragen und zu antworten weiß und dadurch eine Stockung im Spiel veranlaßt, muß sich umdrehen, dem Kreise den Rücken zuwenden und zählt nicht mehr mit.

Das Erzählen mit gegebenen Worten.

(18.) Jedes Mitglied der Gesellschaft verpflichtet sich eine Geschichte aus dem Stegreife zu erzählen und die ihm von den Anderen gegebenen Worte hineinzuflechten. Damit kein Wort weggelassen oder in falscher Reihenfolge angewendet werde, schreibt der zum Sekretär Erwählte, diese auf.

Hier ein Beispiel. Herr S. soll erzählen. Die von den neun Mitgliedern der Gesellschaft gegebenen Worte sind: Rosa — Milchtopf — Konkurrenz — Schnee — Untertasse — Kübel — Nero — Uhr — Stehseidel — Wolkenbruch — und er erzählt:

Rosa schritt mit einem Milchtopf an mir vorüber. „Ah, zur Konkurrenz“, dachte ich, und folgte dem scheinbar flüssigen Schnee. In einer Untertasse wollte ich eben aus einem großen Kübel dem mich begleitenden Nero etwas reichen lassen, da schlug eine Uhr; ich konnte nur noch ein Stehseidel eiligst genießen und entkam kaum einem urplötzlichen Wolkenbruche.

Die Schwierigkeit der Aufgabe ist dadurch erhöht, das kein anderes Hauptwort, außer den gegebenen, in der Erzählung vorkommen darf.

Wie, wo und warum lieben Sie es?

(19.) „Wie, wo und warum?“ lauten die drei Fragen, auf welche der in diesem Spiele heimlich Liebende antworten muß. Das gewählte Wort muß verschiedene Bedeutungen haben, um recht verschieden geliebt, vielleicht auch gehaßt werden zu können.

Die Frage „Wann?“ gehört nicht zu diesem Spiele, wie überhaupt die Dreizahl stets die interessantere ist. „Ich sei, gewährt mir die Bitte, in eurem Bunde der Dritte“, sagt der Tyrann von Syrakus zu den Freunden, und in der That können wir uns keine Vier-Einigkeit, keine „vier“ Worte des Wahns oder des Glaubens denken. Also drei Fragen sind es hier auch, welche in dem Spiele gestellt werden, und ist bei der Antwort darauf zu achten, daß nicht Viele oder gar Alle das Wort in dem einen Sinne nehmen, sondern daß auch darin die bunte Reihe bevorzugt werde.

Das Wort „Schale“ mag gewählt sein. So würden auf die Frage „Wie?“ die Antworten abwechselnd lauten: vertieft, dünn, schwebend, abgerieben, schwimmend, kalt, gefüllt, etwas Flüssiges, oder etwas Festes darin, an drei Schnüren; Wo? — auf der Tafel, auf dem Rücken eines Thieres; „Warum?“ — weil es schützt, aufnimmt ꝛc.

Ein anderes Wort für den Liebhaber könnte „Salz“ sein. Man liebt es in kleinen Quantitäten, also mit Mäß — in Rede und Schrift — weil es heilt; „Auge:“ sprechend — nicht auf der Suppe und — weil es veredelt ꝛc.

Das Blümchenrathen.

(20.) Der Blumenfreund, welcher durch die Angabe der Blumeneigenschaften die in Gedanken genommene Pflanze errathen läßt, geht den Kreis der Spielenden durch, nachdem er eine bestimmte Anzahl von Bezeichnungen, etwa fünf bis sechs, gegeben. Jeder darf nur einmal rathen, und wer die rechte Blume trifft, darf dann aufgeben und überläßt seinen Platz dem früheren Blumenfreund. Hat dieser unrichtige Angaben gemacht, so daß man die Blume nicht zu errathen vermochte, so wird er verhöhnt, wird genöthigt, sich eine andere Blume zu denken und zu beschreiben, und macht er es abermals ungeschickt, wird er mit Plumpsackschlägen bestraft, deren Anzahl vorher bestimmt ist.

Beispiel: 1. Ich suche eine Blume ihrer reizenden Farbe wegen und verzichte auf ihren Duft. 2. Sie ist besser als ihr Ruf. 3. Sie strebt nicht hoch hinauf. 4. Sie diente dem Zeichner schon oft zum Muster für Schmuckgegenstände. 5. Sie beehrt uns durch ihre Anwesenheit den ganzen Sommer. 6. Ihre Zeichnung ist sonderbar gedeutet worden.

Zweite Blume. 1. Sie kommt in verschiedenen Farben vor. 2. Sie wächst an Stamm und Strauch. 3. Sie ist sehr beliebt. 4. Sie blüht zweimal im Jahre. 5. Im Winter wird sie eingeschlagen.

Namen-Verstecken.

(21.) Das Verstecken besteht darin, Sätze so zusammen zu stellen, daß sie Namen enthalten, welche nicht sogleich als solche zu erkennen sind, indem sie in andere Worte ganz oder zum Theil eingekapselt sind, doch die Theile oder Silben immer so, daß die Namen ungetrennt bleiben und das Ende des einen und den Anfang des andern Wortes bilden; auch einzelne Buchstaben können herübergezogen werden. Auf die Orthographie ist dabei nicht Rücksicht zu nehmen, was um so weniger zu sagen hat, als in dem Spiele nicht geschrieben, sondern nur gesprochen wird.

Beispiel: Herr Wintermann ist grob wie ein Ochs; fortgesetztes Cujoniren kann, statt ruhiges Aufmerksammachen nur erbittern. Man — Oxford — Cannstatt, Schill lernten wir als enthusiasmirten Freischärler kennen. — Schiller — Alsen.

Wer den vom Ersten aufgegebenen Namen zuerst herausfindet, darf der Zweite sein, der rathen läßt, und so setzt sich das Spiel fort. Wer keinen Satz zu Stande bringt, giebt ein Pfand und der links Nächste kommt an die Reihe. Man kann die Namen auch auf bestimmte Gebiete beschränken, wodurch die Zahl der Pfänder sich vermehren dürfte.

Die Reise nach Jerusalem.

(22.) Das Spiel beginnt damit, daß Der, welchen das Loos getroffen, eine Reise nach Jerusalem zu beschreiben, an jeden der Mitspielenden ein Wort ausgiebt, welches in der Erzählung vorkommen soll; diese sitzen dabei nicht um den Tisch, sondern frei im Halbkreise, um beim Aufstehen und Umdrehen unbehindert zu sein. Die betreffenden Bewegungen werden von den Einzelnen ausgeführt, wenn das auf sie gefallene Wort in der Erzählung vorkommt. Bei dem Worte „Jerusalem" müssen Alle aufstehen und sich einmal herumdrehen. Der Reiz des Spieles besteht hauptsächlich darin, beim Erzählen recht rasch hinter einander die ausgegebenen Worte folgen zu lassen, namentlich auch das nämliche Wort, so daß ein Mitspielender fünf- bis sechsmal hinter einander aufstehen und sich aufs neue drehen muß. Wie z. B. bei der Beschreibung des Schiffes, auf welchem die Reise gemacht wird, indem der Erzählende etwa sagt: „Unser Schiff, es war kein gewöhnliches Segelschiff, sondern ein Dampfschiff, das bereits als Kriegsschiff, Kauffahrteischiff ꝛc. gedient hatte, oder es zeigte sich ein Streifen Land — Land!" — rief der Steuermann — und wir Alle jauchzten nach: Land — Land — Land! Wer das Aufstehen und Umdrehen verpaßt oder das ihm zugetheilte Wort überhört, giebt ein Pfand. — Die Erzählung möglichst munter und beziehungsreich zu machen, fließend vorzutragen und keines der ausgetheilten Worte zu vergessen, ist die Aufgabe des Erzählers.

Die Reisebeschreibung.

(23.) Jeder bekommt ein Wort, das er dem Reisebeschreiber, wenn dieser ihn durch einen Blick dazu auffordert, nennt, und das er in die Geschichte seiner Abenteuer, ohne zu stocken, einflechten muß. Er beginnt etwa seine Reise an einem schönen Maitage; da wird ihm das Wort „Hagelkörner" genannt, und der heitere Himmel über ihm verfinstert sich plötzlich, ein Donnerwetter grollt in der Luft: Das Wort „Putzlappen" soll nun angebracht werden, und der Reisende erzählt weiter: „graue Nebelstreifen zogen wie Putzlappen über Abgründe, da plötzlich — er sieht wieder Jemand aus der Gesellschaft an und dieser sagt: „Immergrün" — wird es ihm blau und grün vor den Augen, Himmel und Erde erscheinen ihm wie ein unendliches Immergrün — so geht er weiter, von Zufallsworten geleitet, bis er schließlich das Ziel seiner Reise erreicht hat.

Der Zeitungsleser.

(24.) Ganz in der nämlichen Weise wie bei der „Reisebeschreibung" werden bei dem „Zeitungsleser" die Worte ausgetheilt und eingeflochten. Der Stoff ist nur ein anderer und in einer andern Form gegeben. Statt zu erzählen wird vorgelesen, was mit Benutzung der gegebenen Worte in fließender Weise geschehen muß. Beispiel: „Man berichtet aus Botanibay von einem Kieselsteine, der die Eigenschaft von — man ruft „Parfüm" — destillirtem Blumenäther haben soll, nämlich die Luft in seinem Umkreise mit einem Parfüm zu durchwürzen, so daß — der durch den Blick Aufgeforderte sagt: „Schmetterling" — und der Erzähler fährt fort: „die Schmetterlinge davon betäubt zu Boden fallen."

Was ist rund?

(25.) Die Gesellschaft sitzt im Kreise und Einer nach dem Andern sagt rasch einen runden Gegenstand; wer stockt oder sich versieht, giebt ein Pfand. Die Pfänder müssen durch Räthselaufgaben, Anekdoten oder Sprüche, die sich auf einen runden Gegenstand beziehen, ausgelöst werden.

Ein Räthsel dieser Art ist: Mein Erstes ist rund, mein Zweites ist rund, mein Drittes ist rund, mein Ganzes ist rund. Erd — Apfel — Kloß — Erdapfelkloß. — Der Spruch: 's wird besser gehn, 's wird besser gehn, die Welt ist rund, sie muß sich drehn, gilt als Muster für ähnliche.

Runde Gegenstände aufzuführen ist überflüssig. — Der Spielleiter, der in der Mitte steht, hat einen Dirigirstab, statt dessen kann, wo ein solcher fehlt, auch ein Kochlöffel genommen werden, dessen runde Scheibe als Symbol dient.

Einen Buchstaben auslassen.

(26.) Keines der Buchstabenspiele ist schwieriger als in einer Erzählung oder in einem kurzen Gedichte einen Buchstaben ganz auszulassen, wie z. B. das M, das L, das R., und doch kann es zuwege gebracht werden.

Die erste Aufgabe wäre also eine Erzählung ohne M. Schlüpft der verbotene Buchstabe doch hinein, so wird ein Pfand gegeben und die Geschichte darf nicht auserzählt werden. Ohne M.: Theobald, ein Graf an eines italienischen Herzogs Hof, war wegen Verrätherei angeklagt, und durch des Henkers Hand zu sterben verurtheilt; seine hochgestellten Freunde, deren er viele hatte, flehten den Herzog, daß er Theobald das Leben schenken sollte. Als sie aber eine abschlägliche Antwort erhielten, bestachen sie alle Thurmhüter der Stadt, daß sie vor der Hinrichtung die Uhren einige Stunden zurückstellen sollten. Als nun der Herzog sich nach den Schlaguhren richtend, glaubte, die Exekution sei vollzogen, ließ er Theobald's Begnadigung verkünden, worauf seine Freunde in das Gefängnis eilten, die Banden des Begnadeten zu lösen.

Ohne L. Ein Markgraf Brisac hatte unter anderen tapferen Thaten die Festung Monferat angegriffen, obzwar es verboten war, bis nicht ein Zeichen durch die Kriegstrompete dazu gegeben sei. Brisac kommt in Haft; nachdem jedoch

seine Vorgesetzten für ihn gebeten, wird er mit der Mahnung freigegeben: daß die Tapferkeit ohne Gehorsam strafbar, ja ein thierisches Rasen sei, das vernünftigen Menschen nicht zieme.

Bei den Pfandauslösungen wird dieselbe Aufgabe durchgeführt, indem man eine Frage stellt, die mit Auslassungen eines oder auch zweier vorher bestimmten Buchstaben beantwortet werden muß. Zum Beispiel: Wem dieses Pfand gehört, der soll seinen Namen mit Auslassung der Buchstaben L. und M. sagen. Heißt die Betreffende Emilie Glanz, so bleibt ihr nichts übrig, als dem Klange nach „eilige Gans“ zu sagen.

Worte verbergen.

(27.) Zu diesem Zwecke wird am besten der Anfang eines Liedes, auch die Schlußstrophe eines solchen gewählt, wie: „Es ist die alte Geschichte“ ꝛc. oder: „Ich habe dich lieb, du Süße, du meine Lust und Qual“, und ähnliche. Allzu ungewöhnliche Worte, wie: Dionys, Sevilla, Thule ꝛc., müssen vermieden werden.

Will man dem Rathenden die Aufgabe erschweren, so mischt man auch auffällige Worte aus anderen Liedern in die Antwort.

Wird das Lied oder der Vers bei den ersten zwei Zeilen nicht errathen, so nimmt man die zwei folgenden hinzu. Sobald man über die Wahl des Liedes einig, wird der seiner Aufgabe Harrende hereingerufen und ihm gesagt, bei wem er anzufangen habe. Bei geübten Spielern ist die Vertheilung der Worte auch überflüssig, und der Rathende fragt, wen er will, da jeder das Lied kennt und weiß, wie die Worte auf einander folgen. Beispiel.

Erste Frage: „Welche Stadt halten Sie für die schönste auf der Welt?“

Antwort: „Da ich nur über die Städte ein Urtheil habe, welche ich kenne, so gebe ich meiner Vaterstadt den Vorzug vor allen anderen.“

Zweite Frage: „Wann ist Ihr Geburtstag?“

Antwort: „Da droben (mit dem Blick nach oben) steht es geschrieben — wie lang ich Kind geblieben — ob ich im Laufe der Horen — zu rechter Zeit geboren.“

Der gute Rather weiß bereits, welches Lied gewählt ist; um sicher zu sein, stellt er aber auch eine dritte Frage:

„Was macht glücklicher, eine süße Erinnerung oder eine frohe Hoffnung?“

Antwort: „Die Erinnerung bietet ein ruhiges Glück; das Warten auf kommende angenehme Dinge aber erzeugt Unruhe, denn der Zweifel lauert im Hintergrunde.“

Der Fragende ist nun sicher, daß man das Lied: „Da droben auf jener Höhe“ ꝛc. gewählt habe, und Der, bei welchem das Lied errathen, also in diesem Falle der Vorletzte, der gefragt wurde, muß herausgehen und „Oedipus“ sein.

„Suppe“.

(28.) Eine Karte weniger als Mitspielende, also bei neun Personen acht Karten, liegen auf einem Tische, um welchen die Betheiligten stehen oder sitzen. Einer erzählt, welche Speisen und in welcher Reihenfolge bei dem Diner, dem er beigewohnt, aufgetragen wurden. Bei dem Worte „Suppe“ muß jeder Mitspielende trachten, rasch eine der aufliegenden Karten zu erhaschen. Wer bei einem falschen Worte zugreift, z. B. bei den Worten Sub rosa — Supplement — Subaltern und ähnlichen, zahlt Strafe. Auch darf der Erzähler sich nicht eher einer Karte bemächtigen, bis er das Wort ausgesprochen. Er würde z. B. erzählen. „Ich komme soeben von einem Diner, bei welchem Alles verkehrt aufgetragen wurde: zuerst der Braten in einer Suppenschale, dann ein Fisch, hiernach Kohl und endlich kam — sub rosa — die erschütternde Nachricht, daß ein Gefäß zerbrochen und es an einem Supplement fehle, daher die wohlgelungene Suppe nicht aufgetragen werden könne. Ein Innehalten nach den Worten: „endlich“ — „hierauf“ — veranlassen stets ein hastiges Zugreifen. Die Hauptsache ist dabei, die Aufmerksamkeit durch einen geschickt aneinander oder durch einander gestellten Speisezettel zu spannen und durch verfehltes Zugreifen Pfänder zu gewinnen. Der, welcher bei dem Worte „Suppe“ keine Karte erwischen konnte, muß das Gastmahl, welchem er beigewohnt, schildern.

Die drei Dinge.

(29.) Von Dem, welcher beginnt, werden drei Worte genannt, die mit dem nämlichen Buchstaben beginnen; der Nächstfolgende muß daraus einen Satz machen und dann drei neue Worte aufgeben. Wer keinen richtigen Satz zu Stande bringt, verliert das Recht, aufzugeben, und dieses geht auf den Nächsten über.

A. beginnt: Eine Kuh, ein Käse und eine Katze —

B. Von der Kühe Milch wird der Käse gemacht, den die Katze frißt. Ich gebe: Esel, Eisen und Eis.

C. Dies ist leicht durch Benutzung des Sprichwortes: Wenn es dem Esel zu wohl ist, geht er auf eisenhartes Eis und bricht ein Bein — zu lösen. Ich biete: Uhr, Unterthan und Undank.

D. Ein undankbarer Unterthan ist gleich einer Uhr, welche ohne Gewichte nicht lange ruhig geht. Meine Nachbarin mag Schönheit, Schein und Schalkheit zu einem Dreiklange gestalten.

E. Die Schönheit ist ein Schirm, hinter welchem sich die Schalkheit gern verbirgt. Nehmen Sie: Das Haus, den Hahn und den Hund.

F. In dem Hause ist der Hahn, vor demselben der Hund. Wie wäre es, wenn Sie den Hirsch, ein Haselhuhn und den Hunger zusammenbrächten?

G. Zum Stillen des Hungers dient sowohl Hirschbraten wie gebackenes Haselhuhn. Da stellen Sie nun: Elefant, Edelmuth und Ehrgeiz zusammen.

H. Der Ehrgeiz steht einem Edelmanne schlecht an; er ist die größte der Leidenschaften, wie der Elefant unter allen Thieren das größte. Mögen nun: Insel, Immen und Indien zusammen kommen. Der Immenkorb gleicht in seiner Unnahbarkeit einer Insel, doch müssen die Immen in Indien einen weit größeren Raum haben. Sie werden genöthigt: Tag, Türken und Thür zusammenzubringen.

J. Der Teppich, in welchen ein Türke eingewebt ist, hängt vor der Thür.

Dichter errathen.

(30.) Zwei Häufchen Karten — die Blätter des einen, die in der Gesellschaft vertheilt werden, mit Namen berühmter Dichter beschrieben, die des andern mit Stellen aus den Werken dieser Dichter. Die Zettel des zweiten Häufchens liegen verdeckt in der Mitte des Tisches und werden der Reihe nach von den Umsitzenden gezogen. Jeder muß vorlesen, was seine Karte enthält, und wer den betreffenden Dichter hat, muß sich melden; wer es nicht thut, giebt ein Pfand.

---

b. Zufalls-, Vergleichs- und Vermittlungsspiele.

Warum und Weil.

(31.) Die Fragen gehen rechts, die Antworten links herum. Jeder giebt dem rechten Nachbar die Antwort auf die Frage, die er dem linken gestellt, wodurch eine komische Konfusion hervorgerufen wird. Zwei Fragen und Antworten werden das erläutern.

Es wird rechts gefragt: „Warum haben Sie stets Eile?“

Und links die Antwort gegeben: „Weil die Zeit kostbar ist.“

Es wird links gefragt: „Warum tragen Sie eine Perücke?“

Und rechts die Antwort gegeben: „Weil ich bedeutender scheinen möchte, als ich bin.“

Bei der lauten Mittheilung würde es aber heißen: „Ich trage eine Perücke, weil die Zeit kostbar ist“, also um das Frisiren, Lockenbrennen ꝛc. zu ersparen, und „Ich habe stets Eile, weil ich bedeutender scheinen möchte, als ich bin.“

Porträt und Unterschrift.

(32.) Die Gesellschaft sitzt in bunter Reihe. Rechts herum werden Porträts, links herum Unterschriften im leisen Flüstertone gegeben und hierauf mitgetheilt. Zuweilen stimmt Beides vortrefflich überein, mitunter wird auch in aller Unschuld ein Hieb versetzt.

Der Erste: Ich habe das Porträt des Fürsten Bismarck erhalten mit der Unterschrift: „Gott grüß' Euch, Alter, schmeckt das Pfeifchen?"

Der Zweite: Ich erhielt das Porträt des seligen Benedix mit der Unterschrift: „Von den Todten soll man nichts Uebles reden."

Der Dritte: Ich wurde durch das Porträt meiner Schwiegermutter überrascht mit der Unterschrift: „Den Bösen sind wir los, die Bösen sind geblieben."

Der Vierte: Mir schickte man die Photographie meiner künftigen Gesellschafterin mit der Unterschrift: „Von Sieben die Häßlichste."

Der Fünfte: Ich bekam das Porträt der mir zugedachten reichen Partie mit der Unterschrift: „Den Teufel soll man nicht an die Wand malen!"

Antwort vor der Frage.

(33.) Einer der im Kreise Sitzenden denkt sich eine Frage, welche der Folgende, noch ehe er sie kennt, laut beantworten muß. Der nämlich, welcher sich die Frage denkt, giebt seinem Nachbar eine Antwort auf dieselbe, verschweigt aber die Frage noch. Erst wenn jener die Antwort der Gesellschaft laut mitgetheilt hat, erfährt er heimlich von dem Betreffenden die Frage. Nachdem er diese weiß, giebt er dem Nächstfolgenden eine Antwort darauf, die dieser eben wieder verkündigt und hinterher erst die Frage erfährt. So geht die Sache herum. Danach denkt sich der Letzte eine neue Frage und läßt sie nebst den Antworten auf der andern Seite herumgehen. Wer die Frage bereits kennt, den unterhalten die Antworten. Geäußerte Empfindlichkeiten des Einen oder Andern reizen die Neugier der Nachfolgenden, welche die Antwort vernehmen, ohne die Frage zu kennen.

Der Erste dächte sich z. B. die Frage: „Was verbindet unsern Kreis fester als Rosenketten", und gäbe seinem Nachbar die Antwort: „böse Zungen zum Schweigen gebracht zu haben" — der Zweite stilisirte danach: „der Heißhunger der Damen nach Neuigkeiten, der befriedigt sein will" — der Dritte: „sich von Zeit zu Zeit die Wahrheit sagen zu lassen."

Verlobungskarten.

(34.) Rechts werden die Namen der Braut, links die des Bräutigams gegeben. Die Veranlassung zu dieser Verlobung läßt man sich von einem beliebigen Dritten sagen. Angeführte Gründe:

Um mit Herrn X. Duetten zu singen.
Um einen Retter in der Noth zu haben.
Um zu proben, wie Frl. A. kocht.
Um Frl. H. im Hause beobachten zu können.
Um einem Duell zwischen zwei Bewerbern vorzubeugen.
Um nichts unversucht zu lassen.

Die heimliche Frage.

(35.) Bei diesem Spiele findet der Vortheil statt, daß man eine Frage an einen Andern stellt, dessen Antwort man durch einen Dritten sich selber in den Mund legen kann. A. fragt z. B. B., welche Dame ziehen sie allen anderen vor? Dieser antwortet ihm, daß er sich darüber nicht entscheiden könne; er aber fragt die Dame neben sich: Wer ihr vis à vis sei, und sie antwortet: Frl. Jenny. B. darf hierauf laut sagen: „Ich bin gefragt worden, welcher Dame ich vor allen anderen den Vorzug gebe? Es ist Frl. Jenny."

Fragen und Antworten müssen immer kurz sein.

(36.)

Die Beichte.

Dem echt deutschen Spiele liegt die folgende Tabelle zu Grunde.

	Was wünschen Sie am meisten?	Wen lieben Sie?	Von wem werden Sie geliebt?	Was lieben Sie am meisten?	Was fürchten Sie am meisten?
1.	Im Morgenlande zu leben.	Einen Undankbaren.	Von Manchem, der es nicht merken lassen will.	Standhaftigkeit.	Das Schicksal des Aktäon.
2.	Eine zahlreiche Nachkommenschaft.	Meine Mama.	Von A — Z.	Meinen Spiegel.	Fesseln.
3.	Ein Fürst zu sein.	Jemand, der es nicht bemerken will.	Das hoffe ich noch heute zu erfahren.	Das Konversiren.	Den Frosch.
4.	Täglich hundert Austern.	Davon spricht man nicht gern.	Von Einem, dem etwas fehlt.	Kartoffeln mit Rindfleisch.	Versuchung.
5.	Was mir fehlt.	Einen Windbeutel.	Das werd' ich für mich behalten.	Einen Weizenhaufen mit Rosen besteckt.	Gefährliche Verbindungen.
6.	Nie vergessen zu werden.	Meinen Kanarienvogel.	Von Einem, der etwas zu viel hat.	Das Halbdunkel.	Verlust meiner Freiheit.
7.	Den Don Quixote geschrieben zu haben.	Wen ich zuletzt angesehen habe.	Von einem Ritter ohne Furcht und Tadel.	Beredtes Auge und schweigenden Mund.	Weitläufige Besitzungen.
8.	In ein Kloster zu gehen.	Dem die folgende Frage vorgelegt werden wird.	Von einem Engel ohne Fleisch und Bein.	Was ganz und vollständig ist.	Ein brennendes Herz.
9.	Den Krug von der Hochzeit zu Kanaan.	Alles was lebt.	Von Einem, der sein Glück nicht kennt.	Was verschlossen ist, zu öffnen.	Halbheit.

10.	Jährlich einmal taufen zu lassen.	Der mich morgen in das Schauspiel führen wird.	Darüber wäre Manches zu sagen.	Die zergliedernde Kritik.	Einen Korb.
11.	Daß es immer so wäre.	Dem ich mein Schnupftuch zuwerfen werde.	Von Einem, der sich noch sehr ändern muß.	Ein Deutscher zu sein.	Bald sagen zu müssen: Alles ist eitel.
12.	Liebe um Liebe.	Alle, die mir mit Offenheit entgegenkommen.	Von Einem, der sich am meisten liebt.	Mich in das Universum zu versenken.	Im Finstern allein zu sein.
13.	Den Ring des Gyges.	Einen Stockfisch, der es nicht merkt.	Von Einem, der schon hundertmal geliebt hat.	Einen recht krausen Bart.	Zu sterben, ohne gelebt zu haben.
14.	Bald Hochzeit zu machen.	Einen alten Jüngling.	Von Einem, der sich zu voreilige Hoffnungen macht.	Wärme und Kälte, jedes zur rechten Zeit.	Unvorsichtige Nächstenliebe.
15.	Eine Feder, die von selbst schreibt.	Alle Deutsche, die es sind.	Von Einem, der es schon selbst erzählt hat.	Die Mittelstraße.	Verleumdung.
16.	Der König Salomo zu sein.	Meine Katze.	Von jedem, der mich sieht.	Baisers.	Ein kaltes Bad.
17.	Meine Menschenkenntnis zu bereichern.	Den ich nie hätte lieben sollen.	Von dem, der mich zuletzt lorgnettirt hat.	Fischen, Jagen, Vogelstellen.	Errathen und verrathen zu werden.
18.	Nachsicht mit meinen Fehlern.	Armes Herz, verrath' es nicht.	Von dem, der mir die erste Rose versprochen hat.	Eine Sensitive.	Schwätzer.
19.	Ich zu sein und zu bleiben.	Das nennt man eine naseweise Frage.	Von jemand, aus dem ich mir nichts mache.	Hahn im Korbe zu sein.	Unerwiderte Liebe.
20.	Mit lästigen Fragen verschont zu werden.	Der mir zuerst seine Liebe erklären wird.	Von der personifizirten Bescheidenheit.	Den Himmel offen zu sehen.	Den Wassermann und die Zwillinge.

Diese Tabelle wird in folgender Weise gebraucht: Es wird ein Frager (Beichtvater) oder eine Fragerin gewählt, welche jedem aus der Gesellschaft hinter einander oder abwechselnd durch oben stehende fünf Fragen gleichsam die Beichte abhört. Der Befragte nennt als Antwort eine der Zahlen von 1—20, und der Frager giebt die Antwort zum besten, welche in der Tabelle bei dieser Zahl bemerkt ist. Daß der Frager Antworten, welche nur im Munde einer Dame passend sein würden, oder umgekehrt, auf eine schickliche Weise verändert, versteht sich von selbst. Z. B. wenn einem Manne die zweite Frage vorgelegt wurde, und er mit Nr. 1. antwortete, wird aus einem Undankbaren eine Undankbare gemacht ꝛc. Ueberhaupt kann der Fragende, wenn er die Tabelle nicht zeigt, das Vergnügen der Gesellschaft durch Unterschiebung von Antworten, welche auf die besonderen Verhältnisse des Antwortenden Bezug haben, sehr erhöhen. Man sieht leicht, welch ein reicher Quell von Lust und Laune — nicht gerade in der hier abgedruckten Tabelle (welche nichts ist und nichts sein soll, als z. B. ein Musterspiel beim Schachspiele), sondern in der Art und Weise, in der Gattung liegt, welcher dieses Spiel angehört. Man kann Fragen und Antworten auf vielfache Weise abändern, und ohne sonderliche Mühe dergleichen Tabellen liefern. Ja wenn jemand zu einer Gesellschaft eingeladen ist, zu deren Unterhaltung er beizutragen wünscht, so kann er mit ein wenig Witz noch vorher eine für die ihm bekannten Gäste besonders berechnete Tabelle zusammenstellen. Daß die Zahl der Fragen nicht auf fünf, und die Zahl der Antworten nicht gerade auf zwanzig beschränkt werden darf, braucht wohl nicht erwähnt zu werden.

Geschenkspiele.

(37.) Dem Auffinden von Aehnlichkeit und Unterschied ist das Schenken und Logiren verwandt. Hierbei wird ebenfalls rechts und links etwas im Flüstertone geschenkt und placirt, und wer Ort und Gegenstand erhalten, muß den Grund angeben, warum er ihm gerade diesen Aufenthalt zugewiesen. Es würde also heißen können: „Ich habe die Dame F. bekommen, mit der boshaften Verlegenheitsaufgabe, sie in einen Rauchfang zu logiren. Warum nicht? Dem Reinen ist Alles rein, und sie als Rauch in die Lüfte steigen zu sehen, kann ein reizendes Rauchbild geben.“ Oder: „Ich erhielt den Doktor St. und eine Arena. Sehr erwünscht, denn der Doktor scheut keinen Kampf, selbst den mit Wölfen in Schafspelzen nicht.“

Ein anderes Geschenkspiel ist folgendes:

(38.) Jede Dame schenkt einem Herrn, der Herr einer Dame etwas von den aufgestellten Kollationen, und die Empfänger müssen eine Auslegung des erhaltenen Gegenstandes machen. So schenkt Frl. J. einem ihrer Bewerber eine Oblate oder Hohlhippe, und dieser hat Gelegenheit, die Zartheit des Gegenstandes mit der Zartheit und Gebrechlichkeit der Frauen zu vergleichen, mit ihrer leichten Verletzbarkeit ꝛc., worauf er ihr dann ein „Räutlein“ überreicht, um anzudeuten, daß er seine vorigen Bemerkungen bitter bereue.

Solche Sachen können verschieden ausgelegt, und das Spiel kann dadurch sehr belebt werden.

(39.) Es kann bei dem Geschenkspiele auch nur Gedachtes gegeben und vorher ausgemacht werden, wie das Geschenk beschaffen sein soll, z. B. eine Sache, zu deren Hervorbringung zwei verschiedene Dinge gehören oder sehr viele von der nämlichen Art, und Anderes. Im ersteren Falle z. B. einen Fisch, den die Ruthe und der Angelhaken aus dem Wasser gezogen — eine Blume, der Sonne und der Erde entsprossen — ein Brief, wozu Papier und Tinte nöthig waren — eine durch Schönheit und Anmuth gewonnene Liebe — im zweiten Falle schenkt man Honig, der von vielen Bienen zusammengetragen, Rosenperlen, die von vielen Rosen gemacht und Aehnliches.

(40.) In dem Geschenkspiele der Kontraste gehen die „Gegensätze“ rechts und links herum, wie: Großes und Kleines, Süßes und Saures, Schwarzes und Weißes.

Beispiele. 1. Ich habe ein Pär süße Augen bekommen, die soll ich in ein saures Gesicht setzen. Die Aufgabe dürfte für einen Maler schwierig genug sein.

2. Ich erhielt süße Kirschen, die ich in Essig legen soll; als Sachverständige würde ich noch Zimmet, Nelken und Zucker hinzuthun.

3. Ich habe das große Lös bekommen, das ich in viele kleine Stücke zerrissen, weil ich dem Lotto nicht meinen Reichthum verdanken mag.

4. Mir wurde ein Fäßchen Kaviar geschenkt, und als ich es öffnete, fand ich Gallustinte darin, womit ich meinen Danksagebrief schreiben will.

5. Mir wurde ein Mohr zum Geschenk gemacht, für welchen ein guter Freund mir ein Dutzend weißer Glacéhandschuhe überreichte, damit er nichts mit schwarzen Händen angreife.

Auf das geschickte Verbinden der Gegensätze kommt es hierbei hauptsächlich an.

Vergleiche und Unterschiede.

(41.) Man bekommt rechts und links herum zwei Gegenstände oder Personen, oder eine Sache und eine Person, deren Aehnlichkeit und Unterschied anzugeben sind, z. B. eine Künstlerin und einen Lampenschirm — einen tapferen Feldherrn und eine Uhr — ein Glas und ein Kleid — eine echte Perle und eine bekannte Dame. Aehnlichkeiten und Unterschiede wären dann:

Sie wirkt verdunkelnd indem sie das Strahlende nicht verdeckt wie der Schirm. — Beide gehen mit einander voran, der Erstere aber bleibt nie zurück. — Das Glas läßt den Inhalt durchscheinen, das Kleid verdeckt ihn, beide können platzen. — Die Perle hat wohl wie Frl. A. ihres Gleichen, aber sie bedarf als Schmuck der Fassung, Frl. A. ist immer gefaßt.

Das Advokatenspiel.

(42.) Immer nur der neben dem Gefragten zur linken Hand Sitzende im Kreise, niemals jener selbst, darf auf die an ihn gerichtete Frage antworten, aber auch sich niemals erlauben, wenn die ihm in den Mund gelegte Antwort auch ganz und gar nicht in seinem Sinne ist, dies durch ein Zeichen des Mißfallens oder Widerspruches anzudeuten. Wer sich irrt, vorschnell antwortet oder die Antwort des Advokaten zu berichtigen sucht, verfällt in Strafe.

Der, welcher fragt, geht im Kreise umher und darf seine Frage unversehens richten, an wen er will. Er würde z. B. eine Dame fragen: „Wie urtheilen Sie über ihren linken Nachbar?" und diese antwortet: „Er ist ein charmanter Mann, dem ich mein volles Vertrauen geschenkt, seitdem ich weiß, daß er meine Abneigung gegen die übertriebenen Auswüchse der Mode — der Advokat nennt etwas, das ihm an der Toilette seiner rechten Nachbarin nicht gefällt, wie: ihren Kopfputz, ihre Schleppe ꝛc. — theilt." Oder: „Welches ist Ihre Lieblingsbeschäftigung?" und der Advokat antwortet: „Das Kochen. Ohne den Kochlöffel wäre das Leben mir eine Einöde. Nächstdem liebe ich noch das Stopfen und Flicken, denn was ist alle Kunst und Literatur gegenüber einem richtig eingesetzten Flick oder einer Stopferei, die wie gestrickt erscheint." Oder: „Mit wem würden Sie gern eine Reise um die Welt machen?" Antwort des Advokaten: „Auf jeden Fall mit einem meiner zärtlichen Verwandten, denn da hätte ich bis zur nächsten Station schon so viel des Wunderbaren erlebt, daß ich mir das Weiterreisen ersparen könnte (nota bene, wenn die Nachbarin eine Verwandte ist)."

Statt der Frage kann auch die Form der Anklage gewählt werden. Dann verfällt der Advokat zur Linken, wenn er nicht für seinen Klienten antwortet, in Strafe. Werden von diesem oder jenem Fehler begangen, die der Sprecher nicht bemerkt, so ist dieser eben so schuldig wie jener.

Das Fragespiel.

(43.) Es werden zwei Personen, eine die fragt und eine die antwortet, gewählt; die erstere sammelt links herum im Kreise der Gesellschaft die Fragen, die andere rechts herum die Antworten ein und beide stellen sich hierauf zum geistigen Duell gegenüber, das heißt jede von ihnen hat die Aufgabe, sich in witziger Zurichtung der ihr anvertrauten Fragen und Antwörten zu überbieten, namentlich muß die antwortende schlagfertig auf dem Platze sein. Wer eine Frage oder Antwort vergessen oder ihren

Sinn verkehrt hat, giebt ein Pfand; in diesem Falle melden sich Die, welche übergangen oder mißverstanden wurden.

Erste Frage: Wann wird H. S. sich von der unangenehmen Parallele des Esels zwischen zwei Heubündeln selbst erlösen?

Antwort: Wenn Berg und Thal zusammen kommen,
Hat auch er ein Weib genommen.

Zweite Frage: Warum stellt Frl. L. ihr Licht so gern unter den Scheffel?

Antwort: Weil der Blinde die Rosen gleich wie die Nesseln mit den Fingerspitzen sieht.

Dritte Frage: Welche Abtheilung in der Gesellschaft ist Ihnen die angenehmste?

Antwort: Wenn die Lerchen steigen
Und die Nachtigallen schweigen.

Aehnlichkeit und Unterschied.

(44.) Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und rechts herum wird leise dem Nachbar eine Person, links ein Gegenstand in das Ohr geflüstert. Die Aehnlichkeit und den Unterschied zwischen beiden anzugeben, ist nun seine Aufgabe. Wenn Alle bereit sind, finden die Mittheilungen der Reihe nach statt. A. beginnt etwa so: Ich habe Herrn Leutnant X. und einen Zuckerhut bekommen. Beide sind blau von Kleid; der Zuckerhut muß sich zerhauen lassen, Leutnant X. haut selber ein. Oder: Mir wurde Frl. M. zugetheilt, die ich mit einem Puterhahne vergleichen soll. Beide werden aufgeregt, wenn sie scharlachrothes Tuch sehen — Frl. M. aus Vergnügen, der Puterhahn aus Zorn.

Glauben, Lieben, Hoffen.

(45.) Die Gesellschaft sitzt wieder im Kreise. Man fragt seinen Nachbar rechts: „Was glaube ich?" Dieser antwortet: „Vielleicht, daß Sie die Schönste heute hier sind"; der Nachbar links hingegen muß die Frage beantworten: „Was oder wen liebe ich?" „Einen, der es nicht verdient", giebt dieser neckend zurück. Nun geht man zu einer beliebigen Person, um von ihr zu erfahren, „was man hofft." Wenn jeder aus der Gesellschaft die Beantwortung der drei wichtigen Fragen erhalten hat, so wird das Ergebnis der Reihe nach verkündigt.

---

c. Reimspiele.

Dichternamen mit Reimen.

(46.) Von Nachbar zu Nachbar giebt sich jeder einen Pseudo-Dichternamen, und der Nächstfolgende reimt darauf in demselben Rhythmus und Sinn.

Der Erste: Ich heiße Hanno Hopfenstroh,
Der Zweite: Und schreibe ein Heldengedicht: „Der Floh".
Derselbe: Mein Pseudonym ist „Edgar Precht".
Der Dritte: Ich mache alles Gute schlecht.
Derselbe: Man nennt mich Freiin von der Flicht.
Der Vierte: „Schweißtropfen" nenn' ich mein Gedicht.

Die Reimsilbe errathen.

(47.) Einer wählt ein Wort, das er dem Spielführer vertraut, und beginnt mit einem Reimwort desselben, worauf die Anderen folgen. Wer das in den Sinn genommene Wort trifft, darf ein anderes aufgeben. Das Reimwort muß in einem Verse angebracht werden. Als Probe diene die Silbe and.

1. Das Pfand in meiner Hand —
2. Mir ist es zuerkannt.
3. Ich liebe dieses Land.
4. Wie ist es denn genannt?
5. Es heißt der Ostseestrand —
6. Und führet Kies und Sand.
7. Hört doch den Wörtertand —
8. Wie widerhallt die Wand.
9. Der Bogen ist gespannt —
10. Der Pfeil ist abgesandt.

Ist das Wort noch nicht darunter, so geht das Reimen ein zweites und drittes Mal im Kreise herum.

Namenspiele.

(48.) 1. Einer nach dem Andern giebt durch die Zusammenstellung eines Eigenschafts- und Hauptwortes mit den nämlichen Anfangsbuchstaben wie der Ruf- und Familienname einer Person entweder aus der Gesellschaft oder sonst berühmt und bekannt, eine Bezeichnung, aus welcher diese zu errathen ist. Zum Beispiel:

Alma Tadema — Alterthums-Tintoretto.
Lord Beaconsfield — Leutseliger Plauderer.
Karl Gutzkow — Kerniges Genie.
Marie Geistinger — Mit Glück ꝛc.

2. Eine Dame oder ein Herr wählt einen sich kennzeichnenden Namen, und nachdem er ausgesprochen, muß der (oder die) links Sitzende einen Reim darauf machen. Zum Beispiel:

Die Erste: Ich heiße Emma Kühl,
Der Nächste: Und mache Anderen schwül.
Der Zweite: Ich heiße Christoph Habenichts,
Der Nächste: Mein Geist bedarf des Sonnenlichts.
Die Dritte: Ich heiße Wally Federleicht,
Der Nächste: Hinter welcher ein schlaues Füchslein schleicht.
Der Vierte: Ich heiße Robert Streng,
Der Nächste: Dem stets sein Haus zu eng.

Durch die in diese Reime hineinspringenden Anspielungen können sie genügend gewürzt werden.

Leberreime.

(49.) 1. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Panther,
Herr Ypsilon ist allbekannt als Schlauer und Galanter.
2. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einer Butte,
Der Heuchler und Schmarotzer steckt gar oft in einer Kutte.
3. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Adler,
Langweilig ist und lästig sehr der unberuf'ne Tadler.
4. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einer Ziege,
Die Zeit nimmt langsam Alles weg, zuerst dem Kind die Wiege.
5. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einer Nachtigall,
Wer heute steht, der sehe zu, daß morgen er nicht komm' zu Fall.
6. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einer Ente,
Wenn heut' mein Haus mir abgebrannt, wer weiß, wer mich dann kennte.
7. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Hasen,
Wer keine Zeit verlieren will, der schwatze nicht mit Basen.
8. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Michel,
Dianen gebührt der halbe Mond, der Schnitterin die Sichel.
9. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Schneider,
Wer jemanden nicht leiden kann, den such' er nicht, den meid' er.
10. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Frosch,
Zu Rosse Keiner sitzt so stramm, wie Leutenant von Stosch.
11. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Storche,
Wer seine Sünden hören will, der lausche nur und horche.
12. Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Käfer,
Herr H. gefiel mir besser nie, denn als verliebter Schäfer.

Die Leberreime werden dadurch pikant, daß man Gegensätze zu verbinden sucht und Persönliches in harmloser Weise hineinzuziehen weiß. Man macht sie nur in fröhlicher Gesellschaft bei Tische, wenn ein Hechtgericht aufgetragen wird.

Zoologische Reimspiele.

(50.) Es wird ein Gegenstand oder eine Handlung gewählt und darüber in alphabetischer Folge ein Fibelreim gemacht, in welchem ein Thier vorkommt. Das „Schleppen- und Rauchalphabet" geben die Beispiele.

Gegenstand: Die Schleppe.

A. Auf hohem Grat die Antilope steht,
Vom Bergesgipfel ihre Schleppe weht.

B. Die plumpe Bärin giebt sich alle Müh',
Den Grubenschlepp zu tragen mit Genie.

C. Die Krokodilin sieht mit gift'gem Neid
Der faulen Otter schleppend Badekleid.

D. Die Dächsin, wenn sie stattlich promenirt,
Den langen Schlepp in alle Gossen führt.

E. Die Ente watschelt langsam auf der Gass',
Die schwere Schleppe trieft von Regennaß.

F. Die munt're Fliege fegt mit ihrem Schlepp
Den Staub vom Boden ab und von der Trepp.

G. Wie dumm die alte Gans vom Land auch ist,
Die Schleppe doch bei ihr nach Ellen mißt.

H. Im Neste selbst und bei der Küchlein Brut
Umgiebt die Henne eine Schleppenflut.

J. Die Jungfernmeise zwischen Kraut und Baum
Bestreicht den Kohl mit ihrer Schleppe Saum.

K. Die Katze, schon den alten Rücken krumm,
Sieht doch nach ihrem Schleppgewand sich um.

L. Die Löwin, o wie graß und sonderbar,
Schleppt in dem gelben Wüstensand sogar.

M. Die Maus, die schlüpft durchs allerkleinste Loch,
Zieht hinterher die lange Schleppe doch.

N. Der Natter mit gekröntem Schlangenhaupt
Ist ohne Schleppe all ihr Glanz geraubt.

O. Ohreule hat selbst für die dunkle Nacht
Ein weißes Schleppenhemde sich gemacht.

P. Die Pute hebt die lange Schleppe hoch
Und zeigt dabei im Strumpf ein großes Loch.

Q. Die Quabbe kaum noch von der Stelle kann,
Trotz alledem zieht sie den Schlepprock an.

R. Die Riesenschlange dreist und sehr kokett
Schweift durch den Sumpf den ellenlangen Schlepp.

S. Seemöve mit dem Falbelschleppentand
Spaziert in Einfalt an dem Meeresstand.

T. Die Trampelthierin breit und mit Aplomb
Sitzt mit dem Schleppenwust auf dem Balkon.

U. Die Unke still in ihrem Hause hockt,
Doch ist die Schleppe hinten aufgetockt.

V. Vampyrin, ohne allen Frauenreiz,
Kennt nur bei ihrer Schleppe keinen Geiz.

W. Die Wachtelhündin kläfft und keift und bellt,
Indem den Schlepp sie krampfhaft drohend hält.

Z. Mit langem Schlepp am bunten Morgenrock
Die Ziege springt behend zum Ziegenbock.

— —

Handlung: Das Rauchen.

A. Der Affe stiehlt sie seinem Herrn,
Er raucht Cigarren gar zu gern.

B. Er raucht nicht, wenn er Honig leckt,
Doch sonst dem Bär der Tabak schmeckt.

C. Auf Bäumen liegt 's Chamäleon
Und dampft gleich einem Postillon.

D. Der Dachs hält nur mit Kläffen an,
Damit er etwas paffen kann.

E. Der Esel meint, er sei kein Thor,
Wenn er nur Rauch qualmt dick hervor.

F. Der Fuchs nur um so list'ger prellt,
Wenn die Cigarr' in Brand er hält.

G. Seht, mit dem Stummel in dem Maul
Zieht auf den Acker schon der Gaul.

H. Der Haushahn sehr pathetisch spricht:
Ich rauche — meine Henne nicht.

I. Ichneumon hält aufs Deckblatt viel,
Das Rauchen ist ihm Zweck und Ziel.

K. Der Kater knurrt sich müd' und matt,
Wenn Luft nicht die Cigarre hat.

L. Es schärft dem Luchse sich der Blick,
Raucht er vom Besten Stück um Stück.

M. Cigarrenmarder sind bekannt,
Sie rauchen stets aus dritter Hand.

N. Das Nashorn selbst schnupft heute nicht,
Es raucht Cigarren von Gewicht.

O. Dem Ochsen wird das Lastzieh'n schwer,
Und darum pafft er um so mehr.

P. Der Pudel unverdrossen rennt,
Wenn ihm im Maul der Glimmstiel brennt.

R. Der Rab', wenn er genug gekrächzt,
Sich gern an einem Pfeifchen lechzt.

S. Der Spatz hat Mancherlei zu thun,
Doch die Cigarre darf nicht ruh'n.

T. Des Tigers Blutgier legt sich dann,
Wenn er gesättigt dampfen kann.

U. Der Uhu scheut das Sonnenlicht,
Doch Tabakbrand, den scheut er nicht.

V. Die Viper macht ein lang Gesicht,
Weil Frauen sollen rauchen nicht.

W. Der Widder ist so stößig nicht,
Wenn er Cigarren hat und Licht.

Z. Zaunkönig hüpft von Nest zu Nest,
Der Schnabel hält den Glühstiel fest.

d. Spiele mit Gesten.

Ohne die hastige Geberdensprache der Taubstummen nachzuahmen, ist es die Aufgabe der Spielenden, in dieser Spielabtheilung mittels Gesten möglichst zutreffend einer Empfindung Ausdruck zu geben, und, wo es am Platze, wie bei der Darstellung des „lahmen Peter“, dem „stummen Winken“, dem „Verwundern“ und diesen ähnlichen Spielen, den Humor in Mienen und Bewegungen walten zu lassen. Bei dem „Errathen von Stimmungen“ kommt Wechsel und Schattirung durch die verschiedenen Empfindungen, die in dieser Unterhaltung abgespiegelt werden. Wer eine unrichtige Geberde macht und dadurch den Errathenden irre führt, wird gestraft. Auch darf keine Geste unklar und unbestimmt sein. Wie dem Komischen, ist dem Edlen und Schönen möglichst nahe zu kommen.

Stimmungen errathen.

(51.) Die Gesellschaft wählt eine allgemeine Stimmung, wie: zornig sein — traurig sein — hoffnungsvoll und dergleichen. Wenn Der, welcher die Stimmung errathen soll, ins Zimmer tritt, so hat jeder der Anwesenden eine dieser möglichst entsprechenden Stellung angenommen. Die Frage, die der Rathende an den Einzelnen richtet, wird nur durch eine Geste beantwortet, die selbstverständlich die angenommene Stimmung erkennbar ausdrücken muß.

Die stumme Antwort.

(52.) Was man oftmals nicht mit Worten auszudrücken vermag, verräth das Auge, ein Zucken der Lippen, ein Runzeln der Stirn, ein unwillkürliches Erröthen und auch Momus hat dadurch ein Fenster in des Menschen Brust geschaffen. Das Spiel „die stumme Antwort“ wird das beweisen. Bei diesem Spiele muß Einer in der Gesellschaft alle Fragen durch Geberden beantworten, und der ihn fragt, muß sie auslegen. Wiewohl man Vieles durch die Geberdensprache auszudrücken vermag, so doch nicht Alles und Jedes; daher müssen die Fragen danach eingerichtet sein. Solche Fragen sind:

1. Welches ist das größte Unglück? — Der Befragte zeigt einen leeren Geldbeutel und der Andere sagt, daß jener der Ansicht sei: man könne alles Unglück ertragen, wenn das Brot nicht fehlt.

2. Was kennzeichnet die deutsche Natur? — Der Befragte neigt und schüttelt zweimal das Haupt. Der Frager erkennt darin die Wahrzeichen der Redlichkeit. Ein Mann, ein Wort. Deine Rede sei: Ja, ja — Nein, nein, was darüber, ist vom Uebel.

Namenwechsel.

(53.) Nachdem die Spielenden unter einander ihre Namen getauscht haben, nimmt Einer — der vorher dazu erwählt wurde — in der Mitte des Kreises, wo sich zwei Stühle befinden, Platz, ruft einen der Mitspielenden unter dem angenommenen Namen zu sich und erkundigt sich nach Diesem und Jenem bei ihm. Die Antworten müssen stets im Geiste der gespielten Person gegeben und dabei auch deren Geberden und Gewohnheiten in feiner Weise nachgeahmt werden. Der Erste verläßt nach stattgefundener Unterhaltung seinen Platz, der Zweite ruft einen Dritten und so fort.

Auf dem Schiffe.

(54.) Einer stellt das stille Meer vor, indem er, wenn es genannt wird, die Hände flach ausstreckt; der Zweite das ungestüme Meer durch eine wellenartige Bewegung der Hände; der Dritte das aufgeblähte Segel durch Aufblasen der Backen; der Vierte den guten Wind durch Lachen; der Fünfte das Rudern durch das Armschwenken im Kreise; der Sechste den bösen Wind durch Weinen u. s. w.

Einer schildert nun den Zustand des Schiffes und die Meerfahrt, und die Betreffenden machen die Bewegungen dazu, oder Einer macht diese, und der (die), welchem (er) es angeht, sagt, in welchem Zustande man sich auf der See befindet, und fährt fort, z. B.:

A. Das Schiff schwebt in der Meeresstille.
B. (Die Hände flach ausstreckend.) Doch haben wir Unwetter mit Sturm zu erwarten.
C. (Bewegt die Hände wellenartig.) Wo bleibt der gute Wind?
D. (Lachend.) Er bläht bereits das Segel ꝛc.
Nehmen noch mehr Personen theil, so erweitert sich das Spiel durch neue Gegenstände und Bewegungen ähnlicher Art. Die Bewegungen müssen richtig und dabei maßvoll sein; selbstverständlich vertheilt man die milderen an die Damen und die mehr stürmischen unter die Herren.



Hast'n lahmen Peter nicht gesehen?

(55.) Jemand aus der Gesellschaft fragt einen Zweiten, der einen Reisenden vorstellt: „Hast'n lahmen Peter nicht gesehen?“ Hierauf antwortet der Reisende: „Ja!“ — „Wie sah er denn aus, oder was macht er?“ — Darauf darf der Reisende nicht antworten, sondern er macht hinkend nur allerlei Gesten oder drollige Kapriolen, welche die ganze Gesellschaft nachmachen muß, so oft der Fremde etwas Anderes auf die vorhergehende Frage vormacht; wer es nicht thut, lacht, oder sonst etwas dabei versieht, giebt ein Pfand.

Jakob lacht.

(56.) Jeder der Mitspielenden — bis auf den Herrn und dessen Diener Jakob — vertritt ein Gewerbe. Sobald die Vertheilung stattgefunden hat, treten die Beiden in den Kreis und Jakob beginnt zu gestikuliren, zu grimassiren und zu lachen; der Herr straft ihn mit dem Plumpsack dafür und fragt: „Jakob, warum lachst du?“ Dieser sucht den Schlägen auszuweichen und antwortet mit der Anklage einer der Gewerbsleute. — Die Formel lautet: Soll ich nicht lachen, hat doch der — das und das gethan, z. B. der Kaufmann Sand in den Zucker gemengt, der Fleischer Knochen

statt Fleisch verkauft. Der Herr eilt zu dem Genannten, straft ihn für seine Nahrungsmittelverfälschung mit dem Plumpsack und fragt ihn, wie er sich dergleichen erlauben könne. Dieser sucht sich zu vertheidigen und weist einem Andern die Schuld oder eine ähnliche zu. Weiß sich jemand nicht rasch genug in passender Art zu entschuldigen und einen Andern anzuklagen, so lacht Jakob und der Herr eilt nun wieder zu diesem mit dem geknoteten Tuche, der als Grund seines Lachens eine neue Unredlichkeit eines der Gewerbtreibenden angiebt. Das Spiel muß sehr rasch vor sich gehen und Jakob witzige Antworten zu geben wissen.

Oder: Die Mitspielenden stellen sich der Reihe nach auf. Einer ist Jakob, die übrigen stellen verschiedene Handwerker vor. Ein Uebrigbleibender schlägt Jakob auf die Schulter, fragend: „Jakob, warum lachst du?" Dieser antwortet: „Der Schneider hat seine Schere verloren." Der Schneider erhält nun Schläge, bis er einen Andern beschuldigt. Er sagt etwa: „Der Schmied sollte mein Bügeleisen ausbessern und hat's nicht gethan." Der Schmied klagt weiter etwa den Bäcker an, kein Brot gebacken zu haben, hungrig habe er nicht arbeiten können u. s. f. Häufig wird als Grund angegeben: Jakob lacht! und erhält dieser daher die meisten Prügel. Nach einiger Zeit wird abgelöst.

Entchen verkaufen.

(57.) A. sagt zu B.: „Ich habe ein Entchen zu verkaufen."
B. fragt A.: „Wie theuer?" — „Drei Dreier" antwortet A.
B. wendet sich zu C. und sagt: „Ich habe ein Entchen zu verkaufen."
C. fragt: „Wie theuer?" Nun darf aber nicht B. antworten, sondern muß sich wieder an A. zurückwenden und fragen: „Wie theuer?"
A. antwortet: „Drei Dreier."
Dann sagt B. zu C.: „Drei Dreier."
So geht es fort die ganze Reihe hindurch immer bis zu A. zurück. Wer nicht schnell antwortet oder sich lange besinnt, muß ein Pfand geben. Dann folgen die Fragen und Antworten:
Ist das Entchen fett?
„Fett ist es!"
Hat das Entchen Federn?
„Federn hat es!"
Wie geht das Entchen?
„Wriggel wraggel."
Dabei steht man auf, stemmt die Arme in die Seiten und macht die Bewegungen dazu.
Wie spricht das Entchen?
„Wack wack!"
Ist das Entchen versteuert?
„Pst — Pst!"
Das Entchen ist wohl gar gestohlen?
Man pfeift durch die Finger: „Hui, hui!"
Wenn das „Hui!" bis zu A. vom letzten Frager wieder zurückgekommen, ist das Spiel beendigt und die Pfänder werden ausgelöst.

Variante. Der Erste fragt: „Willst auch einen Hahn köpfen?" Diese Frage wird der Reihe nach von allen Mitspielern rasch nachgesprochen, bis zum Letzten; der fragt dagegen: „Wie theuer?" und wieder geht die Frage wie ein Lauffeuer durch die Reihe bis zum Ersten zurück. Ebenso bei den folgenden Fragen und Antworten:

„Drei Dreier." — Hat er auch Federn? — „Federn hat er." — Kann er auch krähen? — „Krähen kann er." — Wie kräht er denn? — „Kükerükü —! Kikeriki!" — Ist er auch versteuert? — „Scht! Scht!" Bei der letzten Antwort legt jeder den Finger auf den Mund und schüttelt den Kopf. Jedes Stocken oder Versehen kostet ein Pfand.

Ein verwandter Reim heißt: „Wollt ihr Gänse köpfen?" — Sind sie auch fett? — „Ja fett sind sie." — Haben sie auch Dunen? — „Ja, Dunen haben sie."

— Gehen sie auch wriggel wraggel? — „Ja, wriggel wraggel gehen sie." — Sind sie auch veraccis't? — „Pst! Pst!"

Pfennigeinstreichen.

(58.) Eine andere Variante. Die Spieler setzen sich in einen Kreis und einer von ihnen stellt sich in den Mittelpunkt desselben. Dieser tritt nun vor jeden der Spieler, die wie mit zum Gebete gefalteten Händen dasitzen, und fährt mit seinen ebenfalls flach zusammengehaltenen Händen zwischen die ihrigen, indem er dabei spricht: „Ich streiche dir einen Pfennig ein, sag' nicht ja und sag' nicht nein, nicht schwarz und nicht weiß, und beiß der Katz den Schweif nicht ab."

Nachdem er alle Pfennige eingestrichen, begiebt er sich wieder zum Ersten und fragt ihn, was er sich für seinen Pfennig gekauft habe, ob das Gekaufte theuer und schön war, welche Farbe es gehabt hat &c.

Der Gefragte darf nie mit „Ja" nnd mit „Nein" antworten; wer es thut, hat verspielt und giebt ein Pfand.

Freilich gehört dazu ein geübter Spieler, der meist solche Fragen zu stellen weiß, auf die sich kaum mit etwas Anderem als mit „Ja" oder „Nein" antworten läßt, z. B.:

— Hast du dir für einen Pfennig etwas gekauft?
„Ich habe mir etwas gekauft."
— Was hast du dir gekauft?
„Einen Rock."
— Einen Rock?
„Einen Rock habe ich mir gekauft."
— Hat er dir gefallen?
„Gefallen hat er mir."
— War er denn auch schön?
„Freilich."
— So?
„Natürlich, sehr schön ist er gewesen."
— War er braun?
„Er war schwarz."
— Schwarz war er?
„Schwarz wie Kohle."
— Wirklich?
„Wie gesagt, schwarz war er."
— Nicht blau?
„Kohlrabenteufelschwarz war er."
— Hat er deiner Mutter gefallen?
„Er hat ihr sehr gut gefallen."
— Deinem Vater auch?
„Dem auch."
— Wo hast du ihn gekauft?
„Beim Kaufmann."
— Wo bist du hineingegangen, beim „Ja"-Thürl oder beim „Nein"-Thürl?
„Bei dem ersteren."
— Beim Nein-Thürl?
„Beim Hausthürl."
— Bei welchem? &c.

Auf diese und ähnliche Weise befragt der Pfennigeinstreicher sein munteres Völklein. Wer sich übereilt und ein „Ja" oder ein „Nein" sagt, giebt ein Pfand; übereilt sich aber Keiner und werden die Bemühungen des Pfennigeinstreichers alle zu Schanden, dann wendet er sich verdrießlich und unter dem Gelächter und Spotte der Anderen zum nächsten Spieler und fängt wieder von neuem an.

Strafen, die dann beim Pfänderauslösen vorkommen, sind: „Speck schneiden". Der Büßende stellt sich seitwärts und sagt:

Ich schneid', ich schneide Speck,
Wer mich lieb hat, holt mich weg!

„Schinken schneiden!" Da spricht der Eigenthümer des Pfandes:

Ich schneid', ich schneide Schinken,
Den ich lieb hab', will ich winken!

Wem gewinkt wird, der muß erscheinen und den Büßenden mit einen Kuß erlösen.

Wenn dieses Spiel im Freien ausgeführt wird, so muß der Gestrafte eine Strecke weit auf Händen und Füßen gehen; auf dem Rücken wird ihm ein Häuflein Gras gelegt, von dem er nichts verlieren darf. Verliert er etwas, so macht er Bekanntschaft mit dem Plumpsacke.

In Mähren wird dieses Spiel „Buttermilchverkaufen" genannt. Statt des Pfennigstreichens macht der Vorspieler die Geberde des „Milchausfüllens" und spricht:

Wenn der Wind weht,
Wenn der Hahn kräht,
Will ich wieder kommen
Und mein Geld holen;
Dann darfst du nicht „nein" sagen,
Auch nicht „ja" sagen,
Und nicht meinen,
Und nicht greinen.

Verwundern.

(59.) Alle drücken ihre Verwunderung über etwas aus, indem sie die Hände auf verschiedene Weise mehr oder weniger erheben und entsprechende Mienen dazu machen. Einer fragt nach der Ursache der Verwunderung und giebt die Erklärung dafür. Wer vergißt, die Hände zu erheben, muß ein Pfand geben, wer keine Erklärung weiß, ebenfalls und seinen Platz Dem überlassen, dessen Verwunderung er nicht zu deuten wußte.

Eine kleine Einleitung über das Verwundern als solches kann Der geben, welcher das Spiel leitet, und diese könnte folgendermaßen lauten: Die Verwunderung ist nach vieler Meinung der Anfang aller Wissenschaften. Der ungebildete rohe Mensch verwundert sich über nichts, ihm fällt nichts auf vom Sonnenauf- bis Untergang. Daher wünsche ich und darf voraussetzen, daß ich hier viel Verwunderungen werde aussprechen hören. Warum verwundern Sie sich z. B. Frl. A.?

A. „Ich wundere mich, daß niemand an den Aufbruch denkt, da es schon sehr spät.“
Und Sie Herr B.?

B. „Daß man mir vorhin mit Geduld zugehört hat, als ich meinen Vortrag hielt.“
Und Sie Frau C.?

C. „Ich wundere mich, daß die Gesprächspiele nicht allgemeiner geübt werden.“

Erwiderungen: Frl. A. hat nicht Ursache sich darüber zu wundern, daß niemand nach Hause zu eilen trachtet, da das Band des gesellschaftlichen Spiels uns in so angenehmer Weise verknüpft. Und Sie, Herr B., haben so vortreffliche Sachen vorgebracht, daß wir Ihnen noch viel länger hätten zuhören mögen, wenn es Ihnen beliebte, Ihren Vortrag weiter auszudehnen. Frau C. mag sich darüber auch nicht wundern, daß unsere Gesprächspiele nicht allgemeiner geübt werden, da es nicht so leicht ist, wie es scheinen mag, sich darin einige Gewandtheit zu verschaffen. Diese Erklärung ist so lange gültig, als man keine bessere hat; weiß jemand eine bessere zu geben als die vorgebrachte, so muß Der, welcher sich aus dem Felde geschlagen sieht, ein Pfand geben.

Mit der Pfänderauslösung kann man auch so verfahren, daß so viele Zettel wie Personen in der Gesellschaft sind, genommen werden, von denen die eine Hälfte beschrieben wird, die andere aber leer bleibt. Wer ein weißes Blatt zieht, bekommt sein Pfand ungestraft zurück, im andern Falle muß er Das thun, was auf dem Zettel vermerkt ist. Die Aufgaben werden in Gemeinschaft bestimmt, geschrieben und in den Glückstopf gethan.

Das Narrenspiel.

(60.) Es werden so viele Zettel, wie sich Personen in der Gesellschaft befinden, genommen und auf jeden, bis auf zwei, die frei bleiben, wird eine Narrheit vermerkt.

Die Zettel für die Damen und Herren sind getrennt. In den für die Damen bestimmten giebt es eine Putznärrin — eine Tanznärrin — eine Zuckernärrin — Liedernärrin ꝛc., in den anderen einen Pferdenarren — Blumennarren — Spielnarren und was sonst von männlichen Narren. Nachdem Alle einen Zettel gezogen, werden Die, denen die unbeschriebenen zugefallen, der Direktor und die Direktorin des Narrenhauses. Je zwei — eine Närrin und ein Narr — gehen hierauf zu den Beiden und geberden sich so närrisch, wie sie nur können. Jene wollen wissen, wie sie zu der Narrheit gekommen, und jeder hat sich eine Antwort darauf auszudenken. Wer das Närrischste vorbringt und sich demgemäß benimmt, wird aus dem Narrenhause entlassen, bis endlich Alle frei sind.

Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg.

(61.) Man nimmt einen dünnen Span, oder auch einen Wachsstock, zündet ihn an und läßt ihn eine Zeit lang brennen, dann bläst man die Flamme weg, daß die Kohle bleibt; hierauf sagt man so eilig wie möglich das Sprüchelchen:

Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg,
Lebt er lang, so wird er alt,
Lebt er, so lebt er,
Stirbt er, so stirbt er.
Man begräbt ihn nicht mit der Haut,
Das gereicht ihm zur Ehre.

Nun giebt man die glimmende Kerze geschwind dem Nachbar in die Hand, der dasselbe Gesetzchen wiederholen muß. Das geht so lange fort, bis die Kohle bei Einem auslischt, der dann ein Pfand geben muß.

Die Stummen und die Tauben.

(62.) Eine Hälfte der Gesellschaft stellt die Stummen, die andere die Tauben vor. Die Ersteren dürfen auf die an sie gerichteten Fragen nur durch Pantomimen, die Letzteren gar nicht, oder sie müssen falsch antworten. Wer sich versieht, giebt ein Pfand.

Stummes Winken.

(63.) Die Gesellschaft sitzt im Kreise — ein Stuhl bleibt leer. Derjenige, dem dieser unbesetzte Stuhl zur Rechten steht, winkt stumm mit dem Finger einen der Mitspielenden heran. Es kommt darauf an, daß man Acht giebt, um sowohl schnell richtig zu winken, wie auch dem Winke zu folgen, um nicht ein Pfand geben zu müssen. Dieses Spiel wirkt durch seine stumme Komik sehr erheiternd.

Die stummen Spieler.

(64.) Gefragt wird von Nachbar zu Nachbar, und niemand darf auf eine andere Weise als durch Mienen und Pantomimen antworten. Der Reiz des Spieles besteht darin, Fragen zu erfinnen, auf welche ohne Hülfe des Wortes schwer zu antworten ist. Wer sich verleiten läßt, zu sprechen, zahlt Strafe oder giebt ein Pfand.

Die Mimik.

(65.) Einer bekommt von dem Nächstsitzenden leise ein Wort, welches eine Leidenschaft bezeichnet, zugeflüstert, und muß nun diese durch seine Mienen ausdrücken, so daß sie errathbar ist. Das Geberdenspiel bleibt hier weg; man stellt nur eine von einer Leidenschaft bewegte Physiognomie dar.

Stumme Musik.

(66.) Jeder Mitspielende wählt sich ein Instrument und macht, ohne einen Laut zu äußern, die dazu passenden Bewegungen, so daß es scheinen muß, als ob er geige — trommele — blase ꝛc. Der Kapellmeister schlägt den Takt und dirigirt in möglichst komischer Weise. Wenn er die Hand hebt, müssen alle Spieler beginnen und so lange spielen, bis er den Taktstock sinken läßt, aber dabei dürfen sie weder lachen noch laut werden.

---

e. Gemischte Spiele.

Der Federflug.

(67.) Jeder in der Gesellschaft bekommt einen Baum, auf dem ein Vogel sitzt und ein vierfüßiges Thier, welches denselben beschützt. Einer beginnt: „Mein Fink fliegt von meinem Bäumchen nach der Eiche.“ Wer diesen Baum hat, sagt sogleich: „Mein Bär wird ihm das wohl verwehren, obgleich meine Nachtigall ihm gern zu weichen geneigt ist, indem sie nach der Ceder fliegt. Wer die „Ceder“ hat, sagt rasch: „Das soll sie wohl bleiben lassen, denn meine Tigerkatze lauert ihr auf, aber mein Kolibri wird ihr gern Platz machen, obwohl der Baum noch mehr Vögel aufnehmen und beschatten kann; er wird sich auf einen Ahornzweig begeben“, und so fort. Wer sich in den Bäumen, Thieren und Vögeln irrt, muß ein Pfand geben.

Das Farbenspiel.

(68.) Die im Kreise zum Spiele Vereinigten wählen sich der Reihe nach eine Farbe; neben den sieben Hauptfarben, die beliebtesten Nebenfarben, also neben: Gelb — Blau — Orange — Violet — Grün, Roth — Weiß — Schwarz — Braun — Lila —

Grau ꝛc., dazu einige Modefarben: feuille morte — Resedagrün — Isabellfarben — und so mehr. Sind Alle mit einem Farbennamen versehen, so beginnt Einer seine Farbe zu loben, die Vorzüge derselben hervorzuheben und andere dagegen herabzusetzen, worauf der, welcher den Namen der getadelten Farbe hat, das Lob derselben ausspricht und auf den Nachtheil einer dritten hinweist, und so fort.

Zum Beispiel:

1. Ich lobe meine grüne Farbe, sie thut den Augen wohl und blendet nicht wie die weiße. 2. Meine Farbe ist die unentbehrlichste von allen, ich möchte nimmermehr graue Wäsche statt weißer. 3. Grau: Das Graue hilft aus aller Verlegenheit, auf hellgrauen Sommerkleidern sieht man keinen Staub, und zur Halbtrauer kann man doch nur Grau und nicht Schwarz tragen. 4. Schwarz: Die schwarze Kleidung ist immer die eleganteste, wer möchte einen gelben Frack anziehen? 5. Gelb: Gelb ist für viele Dinge das einzige Merkmal des Echten; es giebt ihnen die historische Weihe, z. B. den points (Spitzen) ꝛc.

Ein Sprechspiel, bei dem man sich nicht versprechen darf.

(69.) Das Personal bei diesem Spiele ist: der Graf und die Gräfin, der Gärtner und die Gärtnerin, dazu die Repräsentanten der verschiedenen Blumen. Jeder wird anders angeredet. Gärtner und Gärtnerin, die mit „Hör Er“ und „Hör Sie“ von der gräflichen Herrschaft und mit „Ihr“ von den Blumen angesprochen werden, duzen sich; sämtliche Blumen nennen sich ebenfalls unter einander du, und werden auch so von dem Grafen und der Gräfin und dem Gärtnerpäre genannt.

Nachdem die Rollen vertheilt sind, beginnt das Spiel, in welchem Einer den Andern Lügen straft. Der Graf: „Gestern war ich bei der Rose.“ Die Rose: „Das lügen Sie.“ Der Graf: „Wo warst du denn?“ Rose: „Beim Gärtner.“ Gärtner: „Das lügst du.“ Die Rose: „Wo wart Ihr denn?“ Der Gärtner: „Ich war bei der Frau Gräfin.“ Gräfin: „Das lügt er.“ Gärtner: „Wo waren Sie denn?“ Gräfin: „Ich war beim Veilchen.“ Und so fort.

Jedem steht frei, gewesen zu sein, bei wem er will, doch darf er sich niemals in der Antwort versprechen, sonst muß er ein Pfand geben. Die Hauptsache ist dabei, zu sagen, in wessen Gesellschaft man sich gern befindet.

Das Elementenspiel.

(70.) Man giebt Jedem einen Fisch im Wasser, eine Blume auf der Erde, einen Vogel in der Luft und einen Baum zu dem Feuer. Hierauf nennt man ein Element und wirft das Taschentuch oder den Handschuh einem Andern zu, der sofort nennen muß, was ihm zu dem Elemente gegeben wurde. Sagt man „Wasser“, so nennt er seinen Fisch und wirft den Handschuh einem Andern zu. Ruft er „Erde“, so nennt dieser seine Blume und so fort. Es ist räthlich, deutungsvolle Sachen auszutheilen, unter den Blumen z. B. Männertreu — Bocksbart — Rittersporn — Engelsüß — Fuchsschwanz — Storchschnabel und dergleichen, wobei auf die Aehnlichkeit der Gaben mit den Beschenkten zu achten ist.

Was man wünscht und nicht wünscht.

(71.) Der Witz bei diesem Spiele besteht darin, einem Andern einen Wunsch aufzubürden, den dieser wider seinen Willen zugestehen muß. Der Beginnende nennt etwas, das er sich wünscht und nicht wünscht, und dieses Letztere muß der Nächstfolgende sich wünschen. Hierbei ist es gut, unter einander recht bekannt zu sein, und sich die schwachen Seiten abgelauscht zu haben, um Anspielungen auf diese machen zu können. Einem Stubenhocker könnte man sich wünschen lassen: immer auf den höchsten Firnen der Alpen zu horsten und so ähnliche Kontraste herbeiführen.

Welche Eigenschaften wünscht ein jeder seinem künftigen Ehegemahl?

(72.) Die Antwort muß immer drei Eigenschaften angeben, die mit demselben [Buch]staben beginnen.

Die Bekenntnisse gehen der Reihe nach herum:

A) Meine Frau müßte drei Eigenschaften haben, die mit einem F anfangen, sie müßte: friedlich, fröhlich und fromm sein.
B) Den ich lieben soll, der müßte drei Vorzüge haben, die mit V anfangen: er müßte vermögend, verständig und verschwiegen sein.
C) Die mir gefallen möchte, müßte drei Eigenschaften mit R haben, sie müßte: reich, redlich und reinlich sein.
D) Auch der meine soll drei Eigenschaften haben, die mit einem R anfangen: er soll reden, reiten und rechnen können.

Zum Schluß macht eine Dame die Bemerkung: man sollte sich nicht eher mit einem Manne verloben, als man ihn nicht im Spiel, im Zorn und im Trunk gesehen; wenn er in diesen drei Stücken ihr nicht mißfallen habe, so mag sie ihn nehmen, oder was sie sonst für eine Entscheidung abgeben mag, womit das Spiel dann beendet ist.

Was ist im Korbe?

(73.) Jeder bekommt einen Korb zugetheilt, einen: Trag= — Arm= — Kohl= — Bienen= — Mastkorb, und hierauf muß Einer nach dem Andern sagen, was seine linke Nachbarin oder sein linker Nachbar im Korbe habe, worauf diese mit Erwiderungen nicht zögern dürfen.

1. Fräulein S. hat Kletten in ihrem Korbe, um sie den Vorübergehenden anzuwerfen, und sie antwortet: Herr X. habe in seinem Korbe noch viel mehr Stockfische.
2. Herr St. hat in seinem Mastkorbe Tauben, welche die Post nach Hause bringen sollen, daß er nicht an Land kommen könne.
3. „Meine Nachbarin hat in ihrem Korbe Kreide, um sich daran weiß zu essen"; worauf diese:
4. „Mein Nachbar hat Würmer in seinem Käsekorbe" — und: „Meine Nachbarin in ihrem Waschkorbe viel Schnaken, die herauskriechen", heißt die Antwort.

Alles Beleidigende ist zu vermeiden, aber etwas drastisch darf man wohl dabei sein. Da man nicht an einen bestimmten Stoff gebunden ist, gehört es zu den leichteren, doch bedingt es Witz und Geistesgegenwart. Man kann jedoch auch in den leichteren Spielen seinen Verstand zeigen, sowohl was das Fragen wie das Antworten betrifft. Die Worte sind wie Rechenpfennige, gleichwie man sie legt oder braucht, gelten sie.

Die drei Fragen.

(74.) Auf die erste Frage muß mit „Ja", auf die zweite mit „Nein", auf die dritte mit „Ich" geantwortet werden können. Wer sich dabei versieht, tritt an die Stelle des Falschbefragten, und dieser fragt weiter.

1. Haben Sie schon einen Korb bekommen? — Ja.
2. Sitzt das Herz bei Ihnen auf dem rechten Flecke? — Nein.
3. Wer schmückt sich gern mit fremden Federn? — Ich.
4. Sind Sie ein Modenarr? — Ja.
5. Haben Sie List und Tücke im Herzen? — Nein.
6. Wer vergönnt keinem Andern einen guten Bissen? — Ich. Oder:
7. Wer schöpft gern überall das Fett ab? — Ich.

Aussagen.

(75.) Jemand macht eine Aussage und die Anderen suchen zu errathen, wer gemeint ist. Damit der Aussagende nicht mit dem Gegenstande wechseln könne, theilt er seinem Nachbar zur Linken mit, wen er meint. Dieser darf durch nichts verrathen, auf wen die Aussage abzielt. Wer die richtige Person trifft, darf wieder eine Aussage machen; Die, welche falsch rathen, geben ein Pfand. Aussagen dieser Art wären: „Er hat mehr Glück als Verstand." — „Sie ist noch besser als ihr Ruf." — „Sie sieht mehr auf das, was man an sich, als was man in sich hat." — „Er giebt mehr aus als er einnimmt und hat doch immer noch etwas übrig." — „Die widerspricht sich nie,

weil sie immer nur fragt." — „Er hat zu nichts Zeit, weil er Alles zur Unzeit macht." — „Sie bezaubert, ohne es zu wissen und zu wollen." — „Sie ist nur in einem Stücke falsch — beim Singen."

Ohrenblasen.

(76.) Eine Frage wird leise jemand in die Ohren geflüstert, und dieser giebt laut eine Antwort darauf, die mindestens in zwei Worten bestehen muß. Wer von den Anderen erräth, was gefragt wurde, darf das leise Fragen fortsetzen.

Die erste Antwort lautet: „Der Wein", und man vermuthet nun, was gefragt sei: 1. Welches der liebste Freund der Dichter sei? — 2. Was das Alter erquicke oder des Menschen Herz erfreue? u. s. w. Die Frage war: „Welches das angenehmste Getränk sei? — Eine andere Antwort hieß: Das jüngste Kind. Man rieth: Wer Aller Liebling ist? — Wer von Allem zuletzt bekäme? — Wer niemals ein Majorat erben könne? und Anderes. Die Frage aber war: Wer ist der Geringste im Hause?

Das Anwendungsspiel.

(77.) Irgend Einer nennt einen Gegenstand und fragt jeden der Reihe nach, wozu er gut sei. Wer keine Anwendung anzugeben weiß oder wiederholt, was gesagt wurde, giebt ein Pfand. Ist die Reihe durch, so nimmt man einen andern Gegenstand und fragt so lange herum, bis man genug Pfänder zur Auslösung beisammen hat.

Der Fragende könnte nun beispielsweise einen „Brillant" nennen, so würden die Antworten lauten dürfen: Um ihn in einen Verlobungsring zu fassen — um ihn zum Mittelpunkte einer Krone für das Haupt (von Fräulein P., etwa einer Künstlerin von Ruf oder dem Aehnliches) zu wählen, — um damit einen theuern Namen oder ein Motto in eine Fensterscheibe zu graviren 2c. Oder der Gegenstand wäre eine Rose, so hieße es: um sie als Sinnbild der Verschwiegenheit in ein Damenkränzchen zu schicken — um ihre Dornen zu entfernen und sie als Beispiel einer nie verletzenden Schönheit der und der zu überreichen 2c. Allerhand gesellschaftliche Verhältnisse und Persönlichkeiten damit zu verflechten, kann diesem Spiele im Kreise von Erwachsenen großen Reiz verleihen.

Die Post.

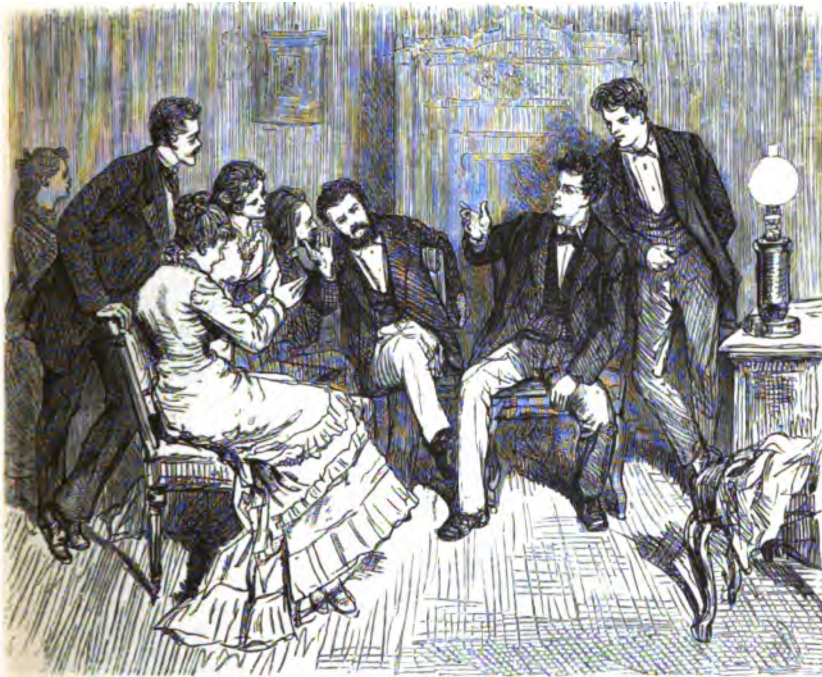
(78.) Alle Spieler setzen sich in einen Kreis und wählen sich verschiedene Namen von Städten, wie: Wien, Berlin, Paris, London 2c.; dann nimmt einer der Spieler, z. B. der, welcher Wien heißt, den Plumpsack und wirft ihn mit dem Worte „Trara" nach Berlin. Berlin ruft zurück: Wer ist's. — Darauf erwidert Wien: „Die Post." Dann fragt Berlin: „Von wo?" — Wien entgegnet: „Von Wien." — Nun ruft wieder Berlin: „Wohin?" — Worauf Wien eine der gewählten Städte, z. B. London, nennt. Berlin wirft nun den Plumpsack mit dem üblichen „Trara" begleitet nach London, worauf zwischen Berlin und London dieselben Worte gewechselt werden. Wer nicht weiß, was er zu sprechen oder wohin er den Plumpsack zu werfen hat, der muß ein Pfand geben.

Das Blatt der Liebe.

(79.) Zweiunddreißig Karten werden so unter die Spielenden vertheilt, daß jeder zwei bis drei Blätter hat; die übrigbleibenden behält der, welcher gegeben, für sich und richtet an den neben ihm zur Linken Sitzenden die Frage: „Haben Sie das Blatt der Liebe gelesen?" Antwort: „Ja." Frage: „Was steht darauf?" Als Antwort wird eine Karte genannt, die man selber nicht hat. Jeder sieht, ob er im Besitze des bezeichneten Blattes ist. Der, welcher es hat, meldet sich. Ist es ein Herr der Dame gegenüber, so muß er ihr mit kurzen Worten eine Liebeserklärung machen, am besten durch ein bekanntes Citat wie: „Königin, o Gott, das Leben ist doch schön!" oder: „Dein ist mein Herz!" 2c. Ist es eine Dame dem Herrn gegenüber, so muß sie mit ihm ein Vielliebchen spielen. Dame der Dame, oder Herr dem Herrn gegenüber geben Pfänder. Es darf niemals eine Karte genannt werden, die schon da war, was der, welcher die Karten einsammelt und jeden Augenblick durchsehen kann, überwachen muß.

Unter der Maske sitzen.

(80.) Variante 1. Derjenige, welcher zum Moquirstuhl verdammt ist, wählt sich einen Gegenstand „als den er sitzen will". Die Urtheile werden für denselben abgegeben, doch müssen sie auch stets auf die Person anwendbar sein. Z. B. sitzt eine Dame als Uhr, so werden die verschiedenen Urtheile ungefähr so lauten: Sie läßt sich leicht aufziehen; — sie hat eine beständige Unruhe; — sie ist eine Zierde des Salons ꝛc. Sitzt ein Herr als Pianino, so könnte man sagen: Sein Ton gefällt mir nicht; — die äußere Politur ist das beste daran; — die ewigen Verstimmungen sind sehr störend; — es ist ein Meisterwerk, das zart besaitet; — auch wenn es wär mein eigen.



Moquirstuhl.

(81.) Witzig, scharf und selbst boshaft zu sein, ist Jedem gestattet, sobald sich jemand auf den Moquirstuhl setzt — dennoch bleibt dieses Herausfordern zu geheimen Angriffen ein vorzugsweise beliebtes Spiel in gemischter Gesellschaft und hat dasselbe auch viele Varianten erzeugt. Einer geht einsammeln; diesem werden die Bemerkungen leise ins Ohr geflüstert und er trägt sie dann laut dem Betreffenden vor, der nun errathen muß, wer das ihm Auffälligste gesagt hat. Drei Namen darf er nennen; ist der richtige darunter, so muß der Entdeckte sich auf den Moquirstuhl begeben. Zu dem Einsammeln der Bemerkungen meldet sich gewöhnlich Einer, dem ein gutes Gedächtniß und ein angenehmer Vortrag zu Gebote stehen.

Gute Rathschläge.

(82.) Das Spiel ist dem vorigen verwandt. Jeder giebt dem Erwählten einen guten Rath, und dieser urtheilt, welcher den besten oder schlechtesten ersonnen.

1. Fräulein A. möchte gegen jedermann höflicher sein.
2. Sie soll nicht zu viel lesen, um nicht Blaustrumpf zu heißen.
3. Sie soll ihrer Schönheit und Gesundheit wegen des Morgens nicht zu lange schlafen.
4. Sie soll nicht zu viel auf das Urtheil der Leute geben.

Fräulein A. erwidert hierauf: „Ich will diese Rathschläge nun beleuchten. Gegen jedermann höflich sein ist gut, wird aber leicht für Falschheit und Heuchelei gehalten. Zu viel Lernen kann niemand, also ist das Lesen nicht zu tadeln. Der Schlaf macht gesund und stärkt. Man schmäht den Müßiggang und es kann ohne denselben doch nichts bestehen; alle Arbeit bedarf zur Entfaltung neuer Kräfte der Ruhepausen. Der Schlaf gewährt die wohlthuendste Ruhe. Die Zeit, in der man schläft, ist keine verlorene. Es sagte einmal jemand: er schliefe, um den Müßiggang zu vermeiden. Andere leichte Urtheile, wenn sie richtig sind, können auf Vieles aufmerksam machen; fröhlich aber kann man nicht allezeit auf Kommando sein. Für den schlechtesten Rath halte ich den, der mir das Lesen untersagt.

Auf jeden Rathschlag muß entweder eine annehmende oder ablehnende Erwiderung gegeben werden.

Der Schriftsteller.

(83.) Variante 2. Der zum Schriftsteller Erwählte sitzt erwartungsvoll auf einem Isolirschemel und harrt der Dinge, die er über seine Werke zu hören bekommen wird. Diese Urtheile hat inzwischen ein guter Freund von Haus zu Haus ausgeforscht und überbringt die interessante Sammlung dem Autor, dessen Werken man ironische Titel gegeben. Er theilt etwa mit: „Ihre neueste Olla potrida — lyrische Anwandlungen wollte ich sagen — findet man zu süß, man verschlingt Ihre „Fadennudeln", Erzählungen aus dem Leben, der darin enthaltenen Abenteuerlichkeiten wegen; Ihre „Aesthetik der Bekleidung", unstreitig Ihr bestes Werk, ist auf Lager geblieben, man nennt es abgeschmackte Rechthaberei. Ihre Pfefferkörner sind zu beißend, Ihr Salz zu bitter.

Ein Scheibendrehspiel.

(84.) Eine Scheibe mit acht oder zwölf Nummern rings herum wird so aufgestellt, daß man sie in eine drehende Bewegung setzen kann. Bei jeder Nummer liegt ein Zettel, auf welchem eine zu lösende Aufgabe geschrieben ist. Wenn die Scheibe, immer langsamer sich drehend, endlich stehen bleibt, sieht man nach der Nummer. Herr B. stößt nur leise die Scheibe mit dem Finger an, und sie dreht sich bis Nr. 6, hier beginnt sie schon zu erlahmen, und bringt sich nur mühsam auf Nr. 7. Die Aufgabe heißt, mit Bezugnahme auf die Nummer: Herr — soll eine Lobrede auf Alles, was siebenfach vorhanden, halten. Oder ein Anderer, bei dem die heftig in Schwungkraft gesetzte Scheibe endlich bei Nr. 12 ausruht, ist veranlaßt, eine Spukgeschichte, die sich um Mitternacht ereignet, zu erzählen.

Wer nichts weiß und zu erzählen vermag, zahlt so viel in die Kasse wie die Nummer, bei welcher die Scheibe anhielt, beträgt. Die zu lösenden Aufgaben werden entweder von einem Erwählten oder von verschiedenen Personen, die sich dazu bereit finden, geschrieben.

Die Kochschule.

(85.) Jede Dame vertritt ein „Gericht" oder einen Gegenstand, der zu einer Speise dienen kann. Eine der Damen, welche die Vertheilung der Worte übernommen, ist die Wirthin. Es kommt nun der Gast — einer der Herren — und verlangt ein Gericht. Die Wirthin sagt, was vorhanden, und die, welche den gewählten Gegenstand vertritt, meldet sich mit den Worten: „Bin schon da." Sie sagt nun Einiges, was über den Artikel in gastronomisch-kulinarischer Beziehung scherzend zu sagen ist. Verlangt der Herr Krebse, so mag sie mit Aufführung des bekannten Sprüchleins erzählen, in welchem Monat die Thiere am schmackhaftesten, weshalb

sie die Nesseln lieben, wie ihre rothen Nasen die einzig angenehmen in dieser Farbe sind, und ihre Gegenwart in dem Strudel recht zahlreich vertreten sein muß. Auch die verschiedenen, auf den Krebs gemachten Räthsel können mit hineingeflochten werden.

Aeußert der Gast ein Verlangen nach einem Hering, und dieser meldet sich mit den Worten: „Da bin ich!" so wird die Mittheilung nicht minder pikant sein. Die Heringsmilch — ist der Herr ein Sänger — wird diesem zum täglichen Genuß empfohlen; und statt mit Petersilie wird der Fisch mit Vergißmeinnicht garnirt, damit der Gast sich der Wirthin Töchterlein, die denselben servirt, bei jedem Heringssalat erinnere.

Das Nasenspiel.

(86.) Einer fängt an und geht zu einem der Spielenden. Man theilt allerhand Nasen aus, an die

Damen:		Herren:	
	schöne,		große,
	adlige,		lange,
	spitzige,		rothe,
	glatte,		krumme,
	kleine		platte

und andere, wie es die Personen und Aehnlichkeiten mit sich bringen. Dann kommandirt der das Spiel Leitende, der auch seinen Nasentitel hat: die kleine Nase soll zur krummen Nase gehen und fragen, wo die lange Nase wohnt. Die kleine Nase muß dann aufstehen und sagen, daß sie von dem Nasenkönig an die krumme Nase geschickt sei, um zu erfragen, wo die lange Nase wohne; weiß diese nicht, wo die erkundete Nase sitzt, so muß sie Strafe geben, die lange Nase muß aber aufstehen und ihren Platz der umfragenden überlassen, hierauf zu einer andern, selber eine ganze Botschaft ausrichten, nach einer andern Nase fragen, und so fort.

Alle bei diesem Spiel einkommenden Pfänder müssen durch gute Antworten auf Fragen, welche die Nase betreffen, eingelöst werden. Man kann fragen, warum es heißt: Einem etwas an die Nase hängen? Was naseweis bedeute? Ob jemand lieber so weit sehen wolle wie seine Nase reicht, oder daß seine Nase so lang wäre, so weit er sehen könne. Ob das Sprichwort: „Er riecht den Braten" von einem Blinden herrühre. Wie man jemand der Nase nach zu beurtheilen habe. Ob man lieber seine Nase oder einen Fuß verliere 2c.

Fragen ist hier allerdings leichter als antworten, aber bei einigem natürlichen Mutterwitz wird es auch an guten Antworten nicht fehlen.

Auf der Anklagebank.

(87.) Gleichzeitig und mit der größten Zungenfertigkeit werden Einem — dem Angeklagten auf dem Armensünderbänkchen — allerlei Beschuldigungen zugeschleudert, bis der „Staatsanwalt" klingelt. In diesem Moment darf kein Laut mehr bei Strafe eines Pfandes vernehmbar sein. Der Angeklagte muß sich gegen eine der Anklagen, die er meint herausgehört zu haben, und auch von wem sie ausgegangen, vertheidigen. Gelingt es ihm, so wird er freigesprochen, und er macht seinem Verläumder auf der Anklagebank Platz; gelingt es ihm nicht, so muß er sitzen bleiben und die Anklagen beginnen aufs neue.

Der Rechenmeister.

(88.) Jeder der Mitspielenden repräsentirt eine Zahl, und Einer hält Vortrag, worin er möglichst viele Zahlen anzubringen sucht, welches die Betreffenden veranlaßt, aufzustehen und sich herum zu drehen. Wer das versäumt, verfällt in Strafe. Bei Doppelzahlen, wie 65 — 48 — drehen sich zwei Personen, und bei der Zahl 100000 wie bei allen Kollektivzahlen mit Nullen, die über die Anzahl der Mitspielenden hinausreichen, drehen sich Alle.

Aehnliche Erzählungen wie die Falstaffs von den Steifleinenen, deren Anzahl sich fort und fort vergrößert, werden das Vergnügen bei diesem Spiel erhöhen.

Die Erzählung könnte aber auch die Beschreibung eines Ameublements mit „sechs" gepolsterten und einem „Dutzend" Rohrstühlen, die zusammenbrechen, indem sich „Einer" darauf setzte ꝛc. enthalten, oder eines Gartens mit „drei" Alleen in denen je „zwei" Bänke für Pärchen, die gern allein mit einander plaudern, während „eine" Nachtigall im Hain flötet und „tausend" Blüten von den Bäumen niederschneien, „zwei" Schwäne auf dem Teiche ziehen und „hunderte" von schillernden Schmetterlingen, Libellen ꝛc. sich in der Luft bewegen.

Die Zahlen geschickt und natürlich einzuflechten und so das Interesse an der Schilderung zu steigern, daß das Aufstehen und Herumdrehen darüber versäumt wird, ist die Aufgabe des Vortragenden, der seines Amtes entsetzt wird, sobald er eine Versäumnis unbeachtet läßt.

Das Seufzerspiel.

(89.) Die Spielenden seufzen auf eine mehr komische als traurige Art, und wer an der Reihe des Fragens ist, kann sich nach der Ursache des Seufzens erkundigen bei wem er just will. Wer befragt wird, muß bekennen, was ihn zum Seufzen bewog. So sagt der Eine etwa: er seufze, weil er kein Geld habe, der Zweite, weil er doch etwas thun müsse, der Dritte, weil ihm sein Herz geraubt und nur um zu beweisen, daß er noch am Leben sei, und so fort.

Wer ohne einen genügenden Grund geseufzt hat, giebt ein Pfand. Jeder darf dreimal fragen, dann kommt ein Anderer daran, oder wie es sonst vorher abgemacht ist.

Wo ist der Knoten?

(90.) Es wird ein langes Band an beiden Enden zusammen geknüpft. Dann bildet die Gesellschaft einen Kreis und faßt das Band so, daß es gespannt ist, mit den Händen, und indem es durch die hohl gehaltenen Finger gleitet, singt die Gesellschaft unter Tanzen in die Runde:

Das Band ist gebunden
Der Freude zum Preis,
Der Knoten gewunden,
Auf! Formet den Kreis!
Wir schieben den Knoten
Von Hand nun zu Hand,
Und springen nach Noten,
Im Springen gewandt.

Der Gesang wird von jemand auf dem Klavier oder einem andern Instrumente begleitet. Nachdem die Strophe durchgesungen ist, schweigt die Begleitung wie auch der nun stillstehende Kreis, und nur eine Stimme singt:

Horcht, horcht, Stillestand.

Nun wird untersucht, wo der Knoten ist? Dabei singt der Chor wieder:

Wo ist denn der Knoten?
In seiner (ihrer) Hand.

Hierauf sagt Einer im Kreise zu dem Knoteninhaber:

So sing' uns was,
Sag' einen Spaß,
Erzähl' ein Geschichtchen,
Repetir' ein Gedichtchen,
Von Allem nur eins,
Was, gilt uns einerlei,
Doch mußt du fertig sein,
Sobald gezählt wir drei.

Die Gesellschaft zählt nun nicht zu geschwind: Eins — Zwei — Drei. — Hat der Knoteninhaber eine dieser Vorschriften erfüllt, so wird er in die Mitte des Kreises gestellt und die Anderen umtanzen ihn mit folgendem Chor:

Bravo, bravo, gut gemacht!
Mit Lobe werde dein gedacht!
Durch Sang und Tanz wirst du geehrt,
Denn wer was kann, den hält man werth.

Hat einer der Knotenhalter nichts gewußt oder ist er stecken geblieben, so wird er unter nachstehendem Chorgesang aus dem Kreise gejagt:

Hinaus aus dem Kreis,
Du, der nichts weiß!
Fort mit dir auf die faule Bank,
Damit dort werde die Zeit dir lang.

Dann hebt der erste Chor wieder an und das Spiel beginnt aufs neue und dauert so lange, bis entweder alle Spielenden in die Mitte des Kreises gestellt oder aus demselben herausgetrieben sind.

Der Bauernhof.

(91.) Spielen fünf Personen, so ist:

1. Der Bauernhof —	{fruchtbar oder unfruchtbar.	{so kauft ihn, kauft ihn nicht.
2. Das Bauernhaus —	{ganz neu und stark, alt und baufällig,	{so bewohnt es, wohnt nicht drin.
3. Der Garten —	{gut angelegt, vernachlässigt,	{benutzt ihn, macht neue Anlagen.
4. Der Weinberg —	{verwildert, in gutem Zustande,	{bepflanzt ihn, esset von den Früchten.
5. Feld und Wiese —	{sind im Umbau, bringen gute Früchte,	{helft bei der Arbeit, erntet zu rechter Zeit.

Sagt nun der Erste, „ich habe einen Bauernhof gekauft, aber er ist noch zur Zeit ganz unbestellt", so muß der (oder die), welchem (welcher) der Hof zugetheilt ist, antworten: „Da haben Sie sich übereilt, suchen Sie den Schaden auszugleichen und verkaufen Sie das Gut wieder. Ich bin besser daran, ich habe eine Wiese, die mir Heu bringt." Wer „Wiese" hat, sagt: „So lassen Sie zur rechten Zeit einfahren." „Mein Weinberg ist leider noch sehr verwildert." — Wer „Weinberg" hat, nimmt nun das Wort und so geht es weiter. Es können auch mehr Theilhaber sein und der Wald — die Mühle — der Bach ꝛc. mit hinzugenommen werden.

---

f. Redekünste.

Das ist das Haus vom hölzernen Manne.

(92.) Eine Gesellschaft sitzt im Kreise. Einer der Mitspielenden reicht seinem Nachbar (seiner Nachbarin) irgend einen Gegenstand (Schlüssel, Ring ꝛc.) und spricht:

a) Das ist das **Haus** vom hölzernen Manne.
b) Das ist die **Thür** vom Hause vom hölzernen Manne.
c) Das ist das **Schloß** von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
d) Das ist der **Schlüssel** vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
e) Das ist das **Bandel** vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
f) Das ist die **Maus**, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
g) Das ist die **Katze**, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
h) Das ist der **Hund**, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
i) Das ist der **Prügel**, der geprügelt hat den Hund, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.
k) Das ist das **Feuer**, das verbrannt hat den Prügel, der geprügelt hat den Hund, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.

l) Das ist das Wasser, das gelöscht hat das Feuer, das verbrannt hat den Prügel, der geprügelt hat den Hund, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzenen Manne.

m) Das ist der Ochse, der gesoffen hat das Wasser, das gelöscht hat das Feuer, das verbrannt hat den Prügel, der geprügelt hat den Hund, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.

n) Das ist der Fleischer, der geschlachtet hat den Ochsen, der gesoffen hat das Wasser, das gelöscht hat das Feuer, das verbrannt hat den Prügel, der geprügelt hat den Hund, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die zernagt hat das Bandel vom Schlüssel vom Schloß von der Thür vom Hause vom hölzernen Manne.

(93.) **Dies ist der Schlüssel des Herrn Mankarius,**
Der sprach zu seinem Knecht Acharius:
Geh' in den Stall und sattle das Pferd Dromedarius,
Und reite nach dem Kloster Klinklanklarius,
Und frag', ob die Nonne da ist;
Und wenn sie da ist,
Dann laß sie mir schicken ein gebratenes Huhn, was gar ist,
Ein Glas Wein, was klar ist,
Und laß fragen, ob das Bett gemacht ist.

Variation: 1) Meister Makarius — Knecht Cäsarius — Kloster Klingklangklarius. 5) Und bestelle bei der Haushälterin Weihweihmarius eine Flasche Wein, die klar ist, und einen Braten, der gar ist.

(94.) **Guten Tag, Herr Puer, Puer, Puer!**
Was macht der Nachbar Puer, Puer, Puer?
Läßt grüßen, läßt grüßen, Herr Puer, Puer, Puer!
Schön Dank, schön Dank, Herr Puer, Puer, Puer!

Wer dabei lacht oder sich verspricht, ist pfandpflichtig.

(95.) **Catullus, Tibullus, Propertius,**
Magister Johannes Postelius.
Mein Daumen, mein Finger, mein Ellenbogen
Sind alle mit Leder bezo—gen.

Dieser Reim wird vorgesagt und dann im Chor nachgesprochen; die vorletzte Silbe „zo—gen“ muß möglichst lang gedehnt werden, denn wer zuerst abbricht und stillschweigt, hat ein Pfand verwirkt.

(96.) Hinter meiner Mutter Stubenthür
Steht ein alter Birnbaum (krummer Kirschbaum),
Drauf sitzen drei alte Jungfern (Weiber).
Die erste hieß Jungfer Perlalinz (Perlaminz),
Die zweite Jungfer Perlaplinz,
Die dritte Jungfer Perlapuff.
Da fiel Jungfer Perlapuff
Von dem Baum und stieß sich in die „Huft“.
Da sprach Jungfer Perlalinz
Zu Jungfer Perlaplinz:
„Komm, laß uns geh'n und holen
Bast von den Linden,
Daß wir Jungfer Perlapuff
Das linke Bein verbinden.

(97.) **Nimm hin das.**
Was ist das?
Ein schöner Ring.
Was steht darin geschrieben?
Drei schöne Jungfrauen.

Die erste heißt Pinka,
Die zweite Knoblapinka,
Die dritte Schnicknicknacknoblapinka.
Da nahm Pinka einen Stein
Und warf Schnicknicknacknoblapinka an das Bein,
Und fing Schnicknicknacknoblapinka an zu schrei'n.

(98.) Da war einmal ein Mann, der hatte drei Söhne: der eine hieß Schack, der andre hieß Schackschawwerack, der dritte hieß Schackschawwerackschackoniminini. Nun war da auch eine Frau, die hatte drei Töchter: die eine hieß Sipp, die andre hieß Sippsiwwelipp, die dritte Sippsiwwelippsippelimmini. Und Schack kriegt Sipp, und Schackschawwerack kriegt Sippsiwwelipp und Schackschawwerackschackoniminini kriegt Sippsiwwelippsippelimmini.

(99.) Die kleine Biene, die gestochen hat,
Der wilde Jäger, der geschossen hat,
Der hochfürfürstdreiblätterige Baum,
Der überschattete den schönen kühlen Brunnen,
Worin sie gespielet hat.
Die schöne Ninive, die geliebet hat
Der edle Gärtner, der gebauet hat
Das fruchtbare Erdreich, worauf gewachsen ist
Die schönste Blume, die mir gab mein Liebster.

Die beiden Strophen werden folgendermaßen angewandt:

A. beginnt: Die schöne Blume, die mir gab mein Liebster, worauf

B. fortfährt: Das fruchtbare Erdreich, worauf gewachsen ist die schöne Blume, die mir gab mein Liebster u. s. f., daß jeder Folgende mit einem Vers früher anfängt.

Rasch nachzusprechen.

(100.) Einer aus der Gesellschaft spricht etwas vor, was der Nächste und Folgende rasch nachsprechen muß; wem dies gelingt, der darf eine neue Zungenaufgabe stellen. Wer stecken bleibt und nicht weiter kann, oder wer keine Aufgabe zu stellen weiß, giebt ein Pfand. Einige Beispiele dieser Art sind:

1. **Blau Papier grau Papier, dann: neunmal neun Blatt blau gepappt Papier!** zehnmal hinter einander so ausgesprochen und betont, daß es wie eine verbindliche Redensart klingt. Ebenso:
   Der Granganl geht in Kurzgalopp den Carambolitopurzulaturgang.
   O Tite, tute, Tati, tibi tanta, tyranne tulisti!
   Pltroplaroprall.
   Taroataihituarnh! (Der höchste Gott auf Tahiti.)
   Timbampanponi cortantatantori!
2. Dasselbe Wort in einem Satze verschiedenartig wiederholt, wie:
   a) **Wer gern viel höret, höret viel, was er nicht gern höret.**
   b) **Eine zischende Schlange saß zischend zwischen zwei Steinen und zischte.**
   c) **Lachend im Lachen belacht belachend lachende Lacher hat sich Herr Lachmann doch endlich zu Tode gelacht.**
   d) **Gnädigster! Deine begnadende Gnade begnadige gnädigst deinen knechtisch in Knechtschaft verknechteten Knecht.**
   e) **Herr Schwanker, der schwänzelnde Schwanzwedler schwänzelt mit den Rockschwänzen beim Schwanzstück-Essen!**
   f) **Lieschen blies Liesbeths liebliches Liebeslied lispelnd über die lieblichen Lippen.**
   g) **Der fließende Fluß voll Flöße mit flößenden Flößern.**
   h) **Warmbier wärmt Wärme bedürftige warmlose Wärter im warmlosen Wärmhaus.**
   i) **Schuppichte ungeschuppte Schuppenfische zum Schuppen.**
   k) **Weltliche Welt in verweltlichter Verweltlichung entweltliche dich deines verweltlichten Verweltlichtseins.**

l) **Kratzende katzenbuckelnde Katzen katzenbuckelnd kratzen und kratzend katzenbuckeln.**
m) **Verschlungene Schlangen in Verschlingungen sich verschlingend.**
n) **Sie sagt, sie soll sehr schön sein. Soll sie so sehr schön sein? Sie solls sein, sagt sie!**
o) **Eine sagte, daß da sagte diese dieses und noch was;**
Nein, sie sagte, daß sie sagte, dieses niemals, sondern das!
O, ich weiß wohl, was sie sagte! Will sie, sagt ihr's, sagen nicht,
Was sie sagte: will ich sagen, was sie sagte, frei ans Licht.
Ei, sie sagte, was sie sagte, eh' ich's sagte, sagt sie's vor;
Sagt nur, daß sie solle sagen, was sie mir gesagt ins Ohr.

Das Verkehrtsprechen.

(101.) Hierbei gilt es, sich zu versprechen, d. h. niemals richtig zu sprechen, alle Worte umzukehren und den Sinn zu verdrehen. Wer dieser Anforderung nicht nachzukommen vermag, giebt ein Pfand.

Beispiele in erzählender Form. Einer sagt zu dem Andern und so rings herum:

1. a) Vorm Jahr im Handschuh,
Verlor ich meinen Herbst;

(Bei jeder neuen Runde wird der Satz gradatim erweitert und das Vorhergehende wiederholt.)

b) Da ging ich ihn zu finden,
Bis daß ich ihn gesucht;
c) Und kam zu einer Guki (Oeffnung)
Und lugete hinein;
d) Da saßen Stühl auf Herren
Im Tisch um einen Kreis,
e) Da zog ich meinen Tag ab,
Und sagte guten Hut!

2. Es springt ein Hirsch über den Bach,
Brockelt in drei dri Troppel
Schöne grüne — Blätter von dem Baume ab.
Sagt ein Fuchs: das ist ein Mann,
Der in drei — dri Troppel
Schöne grüne, braune, blaue
Birnenblätter — Blätter von dem Baume rabbrockeln kann.

3. Ein Mehrschwütiger saß auf einem Hasenriegel und las in einem Biederluche, da kam eine Landerwerche und lillerte in den Trüften als der Gorgenmraute und die Stronne sahlte.

Zu lesen, daß es sich reimt:

Holde Minna, von mir weichen
Willst du wirklich?
Guter Freund —
Nimmermehr verlaß ich dich.

Lösung: Willst du wirklich Fragezeichen?
Guter Freund Gedankenstrich.

Das Sprechen mit umgelegter Betonung.

Fremde Sprachen.

(102.) Das Sprechen mit umgelegter Betonung.

a) Cūrēntī,
pur tuti
lamenti!
Helena,
Kerdentum,
sust brentsia!

b) Kuh rennt ein,
Bauer, thu die
lahme Ente ein!
Helena,
kehr' die Ente um,
sonst brennt sie an.

c) Fēlīx, pāx fīlīā!
Veteres Canonici,
Musici.

Beim Anspannen der jungen Ochsen sagt der Vetter:

Felix, pack's Viehli an.

Dieser antwortet:

Vetter, es kann noch nicht ziehen!

Und jener ruft aufgebracht:

Muß ich ziehen!

d) Si legendarum indicasse da mittes dicant se statuisse.

Sie legen darum in die Kasse, damit es die ganze Stadt wisse.

Das ABC.

(103.) a) Abraham bat Christus, daß er fuhr gen Himmel in kalter Luft mit neun Ochsen: Petrus, Quintus, Rebschläger, Seepesieder, Tonnewäscher, Uhlespegel, Vogelfänger, Wollkratzer, Yx ex Zimmermann.

b) Variation: Abram Batke Christian Datke Er fuhr gen Himmel In Kalter Luft Mit Neun Ochsen. Peter, Quintus PaSTachälls Vom Wald Yx X Zimmermann; oder bis Ochsen wie bei a) dann: Petrus quarrt riß schmiß Teufel und buhr weiter yx ex Zimmermann.

Buchstabirübungen.

(104.) a) A-b ab — mein Schnappsack.
A-n an — was herein kann.
J-n in — ist nichts drin.
E-r als — er ist ganz leer.

b) T-e-n ten,
Gebratne Enten.

c) Z-u, zu,
Machs Buch zu.

d) Was steht da? — Ein Schrank.
Wie vor: Ein S-c-h-r-a-n-k.

Leseübung.

(105.) Finis. Wie ists zu lesen? Ende.

a) Fuchs Ist Nicht Im Stall —
Sucht Ihn Nicht Im Feld.

b) Fünf Junge Narren Jingen Saufen —
Sechs Junge Narren Jingen Feifen.

c) Fünf Juden Nahmen Ihren Spieß —
Schlugen Jesum Nägel In Füß'.

Eva Nahm Den Eppel,
Ev Nicht Durft Ett,
Ev Nahm, Du Ett.

Die Wochentage.

So Muß Der Mann Die Frau Schlagen.

Rückwärts gelesen:

So Freit Der Mann Die Magd Schon.

Das Buchstabiren von fremden Namen.

(106.) Beispiel: Otto Woodweed englisch richtig zu buchstabiren, wie es der Aufgeber rasch vorspricht: O-döbbel-ti-o, döbbel-ju-döbbel-o-di-döbbel-ju-döbbel-i-di.

Das erste Latein.

(107.)

Nominativus:	leg' dich,
Genitivus:	streck' dich,
Dativus:	über die Bank,
Accusativus:	mach' dich lang,
Vocativus:	frisch, frisch!
Ablativus:	kriegt der N. N. Schmiß.

Leseräthsel.

(108.) 1. Um den „Spruch“ zu errathen, geht man in Rösselsprungart von dem angenommenen Felde zu dem drittnächsten, indem man zwei neben einander liegen läßt und zu dem dritten darüber oder darunter geht, also von oder von und in ähnlicher Weise weiter — in diesem Falle von Silbe zu Silbe. Das Errathen der gestellten Aufgabe ist daher nicht schwer, sobald man weiß, wo man zu beginnen hat. Der Spruch lautet: „Und wäre das Tüchtige noch so spärlich, so glaub' doch Keiner, er sei unentbehrlich!“

Und	lich	so	sei	Tüch-	ent-
noch	glaub	ti-	behr-	spär-	er
J. R	wä-	kei-	so	un-	das
doch	ge	Vogl	re	ner	lich.

2. In dem nachstehenden Quadrate liegt ein Vers verborgen, der mit den Worten beginnt: Lies nur grad und krumm so lange, bis du &c.

den	An-	sen	von	ken	da-	dich	recht
gut	fang	es-	dem	trin-	bei	du	kannst
du	ra-	du	Bra-	zu	ha-	mit	la-
wirst	then	sollst	ten	auch	ben	da-	ben
ge	bis	ge	Lies	hen	daß	hen	du
fan-	du	lan-	nur	ge-	du	se-	mußt
An-	kom-	so	g'rad	re	nicht	vor-	dich
zum	mest	krumm	und	ir-	magst	wohl	auch

Lies nur g'rad und krumm so lange,
Bis du kommst zum Anfange!
Wirst du gut den Anfang rathen,
Sollst du essen von dem Braten,
Auch zu trinken dabei haben,
Damit du dich recht kannst laben.
Du mußt dich auch wohl vorsehen,
Daß du nicht magst irre gehen.

3. Ein Lesestück ohne Reim.

Glaube	Nicht	Hörst
Liebe	Immer	Siehst
Sage	Alles	Weißt
Gieb	Was	Hast
Thue	Du	Darfst

Glaube nicht immer Alles, was du hörst;
Liebe nicht immer Alles, was du siehst;
Sage nicht immer Alles, was du weißt;
Gieb nicht immer Alles, was du hast;
Thue nicht immer Alles, was du darfst.

Lied in Fragen und Antworten.

(Beim Pfänderspiel üblich.)

(109.) Die ganze Gesellschaft steht in einer Runde.

(A fragt B, seinen Nachbar zur Rechten.)

1) A. Willst du mit nach Walde? — B. Ja.
A. Hast du denn auch 'n Mann? — B. Ja.
A. Wie heißt er? — B. Jahn.

A. singt:

Mündlich, aus der Umgegend von Halle.
L. Erk, Deutsche Volksl. 4, 44.

Mäßig.



Mein Mann Jahn, dein Mann Jahn; ich nach Wal - de, du nach Wal - de.



Willst du mit, so komm; so schick es wei - ter rum. Fine.

(B fragt C, seinen Nachbar zur Rechten.)

2) B. Willst du mit nach Walde? — C. Ja.
B. Hast du denn auch 'ne Frau? — C. Ja.
B. Wie heißt sie? — C. {Amalie. / Cäcilie ꝛc.}

B. singt:



Mei - ne Frau Ma - li - e, dei - ne Frau Ma - li - e; mein Mann Jahn,



dein Mann Jahn, ich nach Wal - de, ꝛc. (Schluß wie oben.)

(C fragt D.)

3. C. Willst du mit nach Walde? — D. Ja.
C. Hast du denn auch 'n Kind? — D. Ja.
C. Wie heißt es? — Krausepelz.

C singt:



Mein Kind Krau - se - pelz, dein Kind Krau - se - pelz; mei - ne Frau

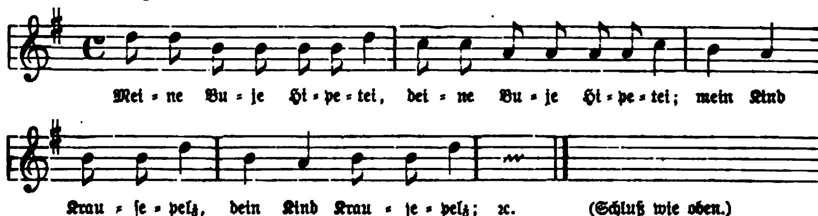


Ma - li - e, dei - ne Frau Ma - li - e; ꝛc. (Schluß wie oben.)

(D fragt E.)

4. D. Willst du mit nach Walde? — E. Ja.
D. Hast du denn auch 'ne Buje (Wiege)? — E. Ja.
D. Wie heißt sie? — E. Hipetei.

D singt:





(E fragt F.)

5) E. Willst du mit nach Walde? — F. Ja.
E. Hast du denn auch 'ne Magd? — F. Ja.
E. Wie heißt sie? — F. Kehre-mich-en Herd.

E singt:





6) (F fragt G.)

F. Willst du mit nach Walde? — G. Ja.
F. Hast du denn auch 'n Knecht? — G. Ja.
F. Wie heißt er? — G. Sattle-michs Pferd.

F singt:





Nun folgt Alles in umgekehrter Reihenfolge:

7) G. Mein Knecht Sattle-michs Pferd, dein Knecht sattle-dichs Pferd;
meine Magd Kehre-mich-en Herd, deine Magd kehre-dich-en Herd;
meine Buje Hipetei; deine Buje Hipetei;
mein Kind Krausepelz, dein Kind Krausepelz;
meine Frau Malie, deine Frau Malie;
mein Mann Jahn, dein Mann Jahn;
ich nach Walde, du nach Walde;
willst du mit, so komm, so schick es weiter 'rum!

Diese letzte Strophe wird in möglichst raschem Tempo durchgesungen. Wenn der Sänger gegen die Ordnungsfolge des Inhaltes fehlt, so giebt er ein Pfand.

B. Schreibspiele.

Endreimspiel.

(110.) Die Schreibspiele gliedern sich in solche, in welchen das Folgerichtige und das Quodlibetartige vorherrschen; ferner in solche, bei denen gesehen und nicht gesehen werden darf, was der Andere vorher geschrieben — in Zufallsspiele — Reimspiele — Beschreibungen und in unfreiwillig nach dem Diktat Geschriebenes.

Zu den Endreimspielen gab der französische Dichter Dulos, welcher die Gewohnheit hatte, sich Reimtabellen zur Abfassung von Sonetten anzulegen, die erste Veranlassung. Seine Freunde, die erstaunt waren, zu vernehmen, daß er bereits so Vieles geschrieben, wovon ihnen nichts bekannt geworden, erfuhren nun, daß jene Dichtungen „leere" waren, das heißt nur aus Endreimen bestanden. Man fand die Idee komisch genug und gestaltete sie zu einem Spiel, das darin bestand, schwierige Reimworte an das Ende von auszufüllenden Verszeilen unter einander zu setzen und sie zur sinnreichen Benutzung für ein Gedicht in der Gesellschaft auszutheilen.

Das abwechselnde Verszeilenschreiben hat einen klassischen Hintergrund. Zelter giebt nachstehende, von Goethe gebilligte Erklärung auf eine Nachfrage, wie die „Xenien" entstanden. „Es giebt eine Art, zu dichten, da gleichgesinnte Freunde zur Belustigung Zeile um Zeile oder Strophe um Strophe sich in munteren Extemporationen üben. Von der Art sind die Distichen, welche im Schiller'schen Almanach vom Jahre 1797 zuerst abgedruckt erschienen, und zwar unter der Firma G. und S. — Goethe und Schiller. Auch die beißenden Xenien in eben dem Almanach sind auf diese Art entstanden. Das Geheimnis dabei hat selbst dazu gedient, solche Späße interessirend zu machen, und wie Mancher hat sich den Kopf zerbrochen: welches dieser Distichen dem Einen oder dem Andern angehöre, was in vielen Fällen ganz gleich ist, da das Urtheil zusammenklingt, wie z. B. in der Xenie: „Nachbildung der Natur": „Was nur Einer vermag, das sollte nur Einer uns schildern: Voß nur den Pfarrer und Iffland den Förster allein." Es kann auch diese kurze, schlagfertige Dichtungsweise in die Schreibspiele aufgenommen werden, was dann so geschehen müßte, daß immer Zwei und Zwei ihre Zettel gegen einander auszutauschen hätten und der geschriebenen Zeile eine zweite angefügt würde. Die Verfasser blieben beim Vorlesen ungenannt, oder müßten errathen werden.

Der Inhalt der leeren Strophen bei gleichen Endreimen kann ein ganz verschiedener sein, wie in den nachstehenden erwiesen, was sich in noch größerer Mannigfaltigkeit zeigt, wenn acht bis zehn an dem Spiele Theilnehmende die gleichen Endreime bekommen, um einen Vers daraus zu machen.

1.

Wie Feuer brennen — Nesseln,
Wie Wasser, gesiedet in — Kesseln,
Wie Wunden gekratzet von — Katzen,
Wie falscher Freunde — Schmatzen,
Wie Stiche von wüthenden — Bienen,
Wie Eisen geglühet zu — Schienen,
Wenn man mit schutzlosen — Händen,
Sie angreift gleich Veilchen = Spenden.

2.

Den Stoff zu Geweben bieten — Nesseln,
Und Raum zum Kochen ist in — Kesseln,
Das Mausen verstehen diebische — Katzen,
Kinder können schon küssen und — schmatzen,
Honig bereiten fleißige — Bienen,
Die schwersten Lasten tragen — Schienen,
Doch um ein Kunstwerk zu — spenden,
Dazu gehört die Arbeit von — Händen.

Das Reimspiel.

(111.) Die Gesellschaft setzt sich um einen Tisch. Ein Mitglied nimmt ein Täfelchen und schreibt darauf irgend ein beliebiges Wort, kehrt darauf das Täfelchen um, damit niemand das Wort sieht, und giebt es seinem Nachbar mit einer Sentenz oder einem Gedanken überhaupt, dessen letztes Wort sich auf das aufgeschriebene Wort reimt. Dieser giebt es seinem Nachbar mit einem ähnlichen Reime, und so geht es die Reihe durch. Wer seinen Reim mit dem Worte schließt, welches auf dem Täfelchen steht, der giebt ein Pfand, so auch Derjenige, der keinen Reim zu Stande bringt. Kommt das Täfelchen an Denjenigen zurück, von welchem es ausging, ohne daß sein

Wort errathen ist, so muß er es sagen und ein Pfand bezahlen, hat aber dafür das Recht, wieder ein neues Wort darauf zu schreiben, welches in dem Falle, daß es errathen wird, Derjenige thut, welcher mit dem Worte reimte. Bei einer kleinen Anzahl von Spielenden kann das Täfelchen mit einem und demselben Worte zweimal herumgehen. Wer das Täfelchen beschreibt, muß aber nicht nur ein solches Wort wählen, auf welches sich mehrere reimen lassen, sondern auch ein solches, das sehr bekannt ist. Die übrigen Mitglieder müssen dagegen ein weniger bekanntes für ihre Reime aufsuchen, damit sie das aufgeschriebene nicht so leicht treffen. Z. B. der Erste schrieb „Wort“ auf die Tafel. Er hatte es seinem Nachbar mit den Worten gegeben:

„Nun reimen Sie gleich weiter fort!“
Der Zweite: Ei, das kann wohl der Dichter dort.
Der Dritte: Ich sitze hier im trocknen Ort.
Der Vierte: Man hört jetzt viel von Raub und Mord.
Der Fünfte: Ach wär' ich reich doch wie ein Lord:
Der Sechste: Ich sehe schon, mich trifft das Wort!

Da hier der Sechste das Wort errathen hatte, so gab er ein Pfand und schrieb ein neues Wort auf die Tafel.

Ein Beispiel mit weiblichen Reimen. Einer schreibt das Wort „Singen“ und giebt dem Nachbar die Tafel mit den Worten:

„Das Rathen möge dir gelingen!“
Der Zweite: Das wünscht man wohl bei allen Dingen.
Der Dritte: Ja, wenn die Reim' an Bäumen hingen,
Der Vierte: So ging es wohl, daß wir sie fingen.
Der Fünfte: Wir aber müssen danach ringen,
Der Sechste: Und laufen, reimen, hüpfen, springen.
Der Siebente: Und werden doch wie Raben singen!

Hier hat der Siebente es errathen und macht es wie oben angegeben.

Gereimtes Frage- und Antwortspiel.

(112.) Auf meinem Schreibtische fand ich folgendes Billet:

„Lieber Professor! Wir, nämlich Malchen und ich, wollen Sie in eine Verschwörung ziehen, nicht gegen den Staat (nicht einmal gegen den weiblichen), denn der kümmert uns wenig; auch nicht gegen die Mutter, denn die ist dabei, sondern gegen — die Unterhaltung an unserem Theetische. Man spricht den ganzen Abend und ist oft um kein Wort klüger als vorher, und, was noch schlimmer, um keine Empfindung reicher. Sie haben uns oft von interessanten Schreibspielen erzählt, die wollen wir bei uns einführen; Eduard und der Graf Stern sind dafür, alle Anderen werden und müssen (im Nothfall) folgen. Nur ist es nöthig, daß Einer das Scepter führe, und dazu haben wir Sie ersehen. In der Hoffnung, daß Sie gemessene Befehle mitbringen, erwarten wir Sie morgen Abend als getreue Unterthaninnen.

Emilie.“

Ich entgegnete sogleich:

„Weniger seelenstark als Albrecht der Dritte, verehrtes Fräulein, schlage ich keine Krone und kein Scepter aus, am wenigsten in Ihrem Reich; nur habe auch ich meine Wahl, gleichwie die deutschen Fürsten ihre Wahlkapitulation. Sie kennen meinen unbeugsamen republikanischen Sinn: nur unter der Bedingung, daß das Scepter unter uns, gleich der Krone im Dekameron, allmählich die Runde mache, verspreche ich, es morgen zu führen, der ich 2c. Waldorf.“

Der Vorschlag wird angenommen. Die Gesellschaft versammelte sich wie gewöhnlich und war auch bald für den neuen Plan gewonnen. Schon saßen wir um den runden Tisch und Alles paßte auf die neue geistreiche Unterhaltung. Nichts macht so schnell alle Quellen des Denkens und Erinnerns versiegen, als das Feuer der Erwartung rings umher, und in der That fiel mir von den vielen Spielen, die ich vorräthig habe, in diesem Augenblicke gerade nur das dümmste ein: Fragen und Antworten. Man fügte sich mit einigem Zögern, und schrieb die Namen der Anwesenden, ein jeder den des Nachbars, auf einzelne Quadratblättchen. Diese wurden vertheilt, und nun hatte jeder jemand vor sich, an den er ungesehen und ungehört

eine Frage richten konnte, ich sogar, was ich sogleich gestehen will, mich selber. Zum Behuf der Antworten wurden die Blätter sodann eingesammelt und aufs neue, und zwar nach ihren Adressen vertheilt, so daß ein jeder die an ihn gerichtete Frage selbst zu beantworten hatte. Mir war bei meinem Selbstgespräche heimlich bange. Nachdem auf diesem Wege das Manuskript vollständig gemacht, trug ich den Inhalt vor, wie folgt:

An Adelgunde.

Welche Stunde des Tags ist Ihnen die liebste?

Antwort.

Wie die Horen kommen, gehen,
Schmückt sie ew'ger Jugend Glanz;
Und im sanften Reihentanz
Laß ich sie vorüber wehen.
Nur zu einer sag' ich: Weile!
Wenn im Abenddämmerschein
Traute Schatten treten ein,
Die das Licht verscheucht in Eile.

An Malchen.

Welche Blumen winden Sie sich am liebsten zum Kranz?

Antwort.

Ich begnüge mich mit Blättern, z. B. mit den hier gegenwärtigen.

An Leutnant von Heerburg.

Als General en chef, auf welche Eroberung würden Sie ausgehen?

Antwort.

Es ist zu kurze Zeit her, seit ich die Militärschule verlassen, als daß ich vergessen haben könnte, welcher Mißgriff es wäre, dem Feinde seine wirklichen Absichten zu verrathen. Will nach beendigtem Feldzug die schöne Fragerin die Frage so stellen: „Auf welche Eroberung ich ausgewesen?“ so wird wohl im Friedenstraktat zwischen ihr und mir die Antwort liegen.

An den Grafen Stern.

Wer in Thaten und in Weisen
Glücklich war bis diesen Tag,
Sag' uns, wen er glücklich preisen
Außer sich noch etwa mag?

Antwort.

„Glücklich, wem die Gunst der Musen
Unvergängliches verheißt,
Den Gehalt im reinen Busen,
Für die schöne Form den Geist.“

An Professor Waldorf.

Sagen Sie, wie kamen Sie gerade zu diesem Spiele?

Antwort.

Ich hoffe durch folgende Wendung meinem Versehen die beste Deutung zu geben: Als Cosmus von Medici I. die ansehnliche Stadt Sarzana den Genuesen für das seiner Zeit höchst unansehnliche Fischerdorf Livorno überließ, wunderten sich und tadelten ihn Viele. Er aber hatte einen guten Grund dabei, nämlich einen Ackergrund. Jetzt wundern sich noch immer, aber loben ihn Viele.

An Georgette.

Welchen von den farbenreichen Kindern Flora's allen
Soll ich dich vergleichen, will ich dir gefallen?
Welchen in dem Lenze, welchen im August,
Welchen bei des Herbstes süßer Traubenlust?

Antwort.

Ich vergleiche mich mit der Sonnenblume, denn sie sieht der Georgine am ähnlichsten.

(Ein leises Lächeln überflog die Gesellschaft.)

An Eduard.

Welcher von den beiden Schwestern im **schen Hause geben Sie den Vorzug?

Antwort.

Zwischen Kiesel- und Karfunkelstein,
Zwischen Wasser und Burgunderwein,
Zwischen Aloë und Ananas,
Zwischen leerem und gefülltem Glas,
Zwischen einem oder keinem Kuß
Ist die Wahl nicht schwierig, die man treffen muß.
Zwischen Ros' und Lilie,
Liebliche Emilie,
Heißt du mich entscheiden:
Vorzug geb' ich beiden.

An Emilie.

Wie lange, meinen Sie, werden wir diese Art geselliger Unterhaltung fortsetzen?

Antwort.

Wege und Flüsse in der Landschaft sind reizend und schön wegen ihrer Unendlichkeit. Man weiß nicht, woher sie kommen, wohin sie gehen, nicht so Seen, deren Ufer man ganz übersieht, wohl aber das Meer.

An Doktor Unken.

Wenn man Sie ersuchte, unserer Gesellschaft einen Namen zu geben, welchen würden Sie wählen?

Antwort.

Die Deutschen lieben es, ihre geselligen Freuden im Auslande taufen zu lassen. So haben Sie Ressource, Casino, Cercle, Club, Assemblée, Cour, Harmonie, Museum, Académie, Thé dansant und vieles Andere. Nennen wir uns Thé savant.

An Blanca.

Freundin tröstlicher Gedanken,
Sage, wenn du hold mir bist,
Was im Leben voller Schwanken
Zuverlässiges noch ist?

Antwort.

Ob er Freier oder Knecht ist,
Weiß der Mensch nur dies gewiß:
Was ihn froh macht und was recht ist —
Such' er jenes! Thu' er dies!

Alle äußerten sich über den Erfolg des Spieles zufriedener, als sie im voraus erwartet hatten; von allen Antworten aber erhielt die zuletzt gelesene den Preis. Ehe man hierauf zur gewöhnlichen Unterhaltung überging, gab ich die Insignien meiner heutigen Würde ab und zwar in Emiliens Hände, der wir auch sogleich als unserer künftigen Königin huldigten.

Das Vergleichspiel.

(113.) Der Thé savant, wie bekanntlich der Dr. Unken uns genannt, war versammelt und lauschte der Befehle der zeitigen Königin Emilie. „Ein hübsches Spiel“, begann sie, „ist das Vergleichspiel, und wer es kennt, wird sich mancher witzigen Einfälle, die dabei zu Tage kommen, erinnern. Inzwischen leugne ich nicht, daß mir die Beschränkung auf zwei gegebene Gegenstände dem Geiste des Spiels Eintrag zu thun scheint, und zwar nicht wegen zufälliger Kontraste, wie etwa zwischen „Mondschein“ und „Pastete“ oder dergleichen, sondern wegen zufälliger Nähen. Denn was will man anfangen, wenn man „Blume“ mit „Rose“, „Malchen“ mit „Eduard“ vergleichen soll? Ich schlage deshalb vor, daß wir immer nur einen Gegenstand bestimmen und für diesen nach Aehnlichkeiten und Kontrasten uns umsehen. Um dabei eine Wahl zu haben, schreibe jeder einen vergleichlichen oder, wenn Sie wollen, auch einen unvergleichlichen Gegenstand auf ein Stückchen Papier. Wir werfen diese Gegenstände zusammen in die Urne und ziehen einen nach dem andern zur Lösung unserer gemeinschaftlichen Aufgabe heraus.“

Man that, wie die Königin verordnet. Der erste Zug brachte das Wort: Tintenfaß, und folgende Vergleiche las sodann Emilie zu allgemeiner Erheiterung vor:

Das Tintenfaß gleicht einem Zeughause, denn in beiden ist Munition, sowohl zum Angriff wie auch zur Vertheidigung.

Das Tintenfaß gleicht dem Meere, es ist wie dieses Bildungsmittel der Völker, nicht selten aber auch Trennungsmittel der Menschen.

Das Tintenfaß ist ein Eheherr neben seiner Frau Gemahlin, der Streubüchse; macht er auch das Punktum, behält sie doch das letzte Wort.

Das Tintenfaß gleicht der Quelle des Moses in der Wüste — denn wir Alle löschen unsern Durst daraus.

Wie ein Dichter steckt es voll guter Einfälle, die nur eine geschickte Hand zu Papier bringen muß.

Den Männern gleich trägt es sich in der Regel schwarz, vielleicht aus Trauer über die unaufhebliche Unverträglichkeit mit seiner Ehefrau, der Streubüchse.

Es ist die Hyppokrene für die Musen, freilich auch oft die Pfütze, aus der Gänseschnäbel trinken.

Das Tintenfaß — womit vergleich' ich das?
Mit dem Heidelberger Faß:
Kein Wein ist drin, und doch viel Spaß.

Das Tintenfaß gleicht manchem Dichter; man muß öfter nachgießen, wenn beide in Fluß bleiben sollen.

Es gleicht einem Staatsdiener und vertrocknet durch den Gebrauch und durch den Nichtgebrauch.

Es gleicht dem Sandfaß, denn es wurde schon öfters damit verwechselt.

Ehe man den zweiten Zettel zog, bemerkte die Königin, daß man ihre Absicht noch nicht ganz verstanden, nämlich die Kontraste weggelassen habe. Als man sich darüber verständigt, wurde gezogen:

Unsere Gesellschaft.

Nach beendigter Vorbereitung las Emilie: Unsere Gesellschaft ist eine Karawane und versieht sich mit Unterhaltungsmitteln für ihren Weg; nur macht sie diesen, um jene zu genießen, während jene genießt, um diesen machen zu können.

Wir gleichen den Bienen und tragen uns aus Feld, Wald und Garten Gedankenhonig ein; noch mehr den Wespen, indem wir ihn in papierene Zellen legen; aber gar nicht den Hummeln, die den ihrigen bei sich behalten.

Dieser runde Tisch ist der Parnaß, wir sind zusammen Apoll und die neun Musen, wobei ich nur vier Musenrollen, nämlich die Klio, Erato, Kalliope und Polyhymnia an die Herren abgebe, die sich darin theilen mögen. Der Apoll ist ihnen ohnehin zugefallen.

Diese Gesellschaft gleicht dem Heliogabalus, der Perlen und Edelsteine auf die Speisen streute; nur zermalmte er sie und nahm ihnen damit ihren Werth; wir lassen sie ganz und glänzend.

Diese Gesellschaft treibt ihre Blüten, wie der Feigenbaum, unsichtbar — nur die Früchte sieht man — bei ihm neben, bei uns aber auf den Blättern.

Die Argonauten eroberten unter Orpheus' Leitung das „Goldene Bließ“. Das thun auch wir, nur ist jeder von uns ein Orpheus und spielt seine Lyra.

Unsere Gesellschaft gleicht dem Abendhimmel, an welchem die allmählich entstehenden weißen Wölkchen (unsere Papierstreifen) gutes Wetter anzeigen. Entstünden sie rasch und gewönnen sie großen Umfang, so erlebten wir Sturm. Also lieber klein und langsam.

Wir werden, wie Raubvögel, durch den Schwung der Federn in der Höhe gehalten, aus der wir jedoch um so weniger herabschießen, als gerade die Höhe unser Ziel war.

Unsere Gesellschaft gleicht dem Vollmond; sie geht wie dieser bei Sonnenuntergang auf und erfreut — wer könnte zweifeln? — durch Schönheit und Glanz; aber gar nicht gleicht sie, so hoffe ich, dem Sternenhimmel, dessen Blitzen und Funkeln schlecht Wetter ansagt.

Zum Dritten zog man:

Malchen,

und aus den nachfolgenden Vergleichen wurde das Bild dieses heiteren und tiefsinnigen Mädchens zusammengesetzt.

Malchen gleicht der Rose und Distel und wehrt jeden Angriff ab, nur verwundet sie nie.

Gleich dem Eichhörnchen knackt sie die härtesten Nüsse; den süßen Kern aber schenkt sie uns.

Malchen leuchtet wie ein Wachslicht, ungeputzt, brennt aber nicht herunter.

Mir kommt Fräulein Amalie vor wie der Theatervorhang, hinter dem die spaßhafte Person zuerst hervorguckt; aber gar nicht wie das Puppentheater, wo diese die Hauptrolle spielt.

Amalie gleicht dem italienischen Trauerspiel, das ohne ein lustiges Nachspiel nicht aufgeführt wird; nur weiß sie dieses zwischen die Akte einzuschieben.

Malchen sitzt im Mittelpunkte der Erde und zieht wie dieser Alles an sich, nur nicht Wolle und Gold mit gleicher Kraft.

Wie ein Telegraph bewegt sie sich in der Höhe, ohne ihre Verbindung mit der Erde aufgegeben zu haben; aber freilich ist sie ihr eigener Signalist.

Sie gleicht dem Diebskäfer, der am meisten in Bücher- und Naturaliensammlungen angetroffen wird.

Sie gleicht dem Denkmal des Königs Max in München und kehrt dem Theater zeitlebens den Rücken; würde sich aber wahrscheinlich noch einmal umdrehen, wenn man vor ihr Komödie spielte.

Malchen ist der Storch in der Fabel, der vom Gelehrten, Fuchs, zu Tafel geladen, auf dessen flachen Tellern die Speise ungenossen lassen muß; sie ist eine Sonnenuhr, die ohne Sonnenschein der Lehre ein unbrauchbares Ding ist; eine Stutzuhr, die man täglich aufziehen und stellen muß, wenn sie richtig gehen soll. Wie die Eule (nicht der Minerva), sucht sie die Einsamkeit und würde, als Freundin des Landlebens, als Feldscheuche sich gut ausnehmen. Ihre Phantasie ist so blütenreich wie der Münchener Frühling, ihr Kopf so fruchtbringend wie der Münchener Sommer; wie der Münchener Herbst schmückt sie sich mit fremden Trauben und wie der Münchener Winter kann sie nicht aufhören.

Lachend verweigerte man einmüthig die Zustimmung zu Amaliens Selbstschilderung, denn ihre Hand erkannte man am ersten Zuge. Das Spiel hatte allgemein angesprochen; indes erklärte man sich für den Schluß. Emilie gab das Scepter an den Grafen Stern, der für das nächste Mal den Mitgliedern der Gesellschaft leichte Arbeit verhieß. —

Ein Schreibspiel mit Auslegungen.

(114.) Jeder schreibt auf einen gleichgroßen Zettel ein Wort oder ein kleines Sprüchlein und wirft es in eine Urne, unter der Bedingung, daß, wer es zieht, über das darauf Geschriebene etwas erzählen oder einige Verse darüber machen soll.

In Kränzchen spielt man es auch so, daß nur die Damen Zettel beschreiben und diese die Herren — jeder das gezogene Blättchen mit nach Hause nehmen und bei der nächsten Zusammenkunft etwas darüber vortragen.

Beispiele. Auf einem der Zettel, der gezogen und aufgerollt wird, stehen die Worte: Eine Mücke, und der Betreffende sagt: Die Mücke ist das Bild eines lästigen und zudringlichen Gastes. Ein König ließ sich einst einen Ring mit diesem Sinnbilde machen, und fiel ihm jemand beschwerlich oder wünschte er dessen Entfernung, so zeigte er ihm den Ring.

Ein zweiter Zettel enthält das Wort: Bettler. Der ihn zog, erzählt: daß ein Indianer, nach Europa herübergebracht, nicht habe begreifen können, wie es in einem Lande neben so vielen reichen Leuten so viele Bettler geben könne, ohne daß Krieg und Zwietracht daraus erwachse.

Ein Dritter findet auf einem Zettel das Wort: Scheidewasser, und er stellt die Aufgabe: das Wort Abschiedsthränen mit einem anderen Ausdruck zu bezeichnen.

Ein Vierter hat etwas über Musik zu sagen, und er findet sie repräsentirt durch Pan und Apollo. Die Eselsohrigen halten es mit Dem, was sie verstehen und ihrem Ohr gemäß ist, fügt er hinzu.

Ein fünfter Zettel enthält das Wort: Jambe. Die Deutung wird mit der scherzhaften Erklärung gegeben: Sie belustigt manchmal durch ihre Mißgestalt und ist mitunter sehr belästigend.

Frage- und Antwortspiel mit Zettelschreiben.

(115.) Die Gesellschaft nimmt in bunter Reihe um einen runden Tisch Platz. Die Zettel werden vertheilt, und nachdem jeder den Namen seines linken Nachbars darauf verzeichnet, eingesammelt, gemischt und aufs neue vertheilt. Diesem wird eine Frage gestellt, die ein Anderer beantwortet. Das Einsammeln und Vertheilen wiederholt sich, sobald die stummen Fragen gestellt sind, zur schriftlichen Beantwortung derselben. Schließlich trägt Einer entweder den Inhalt sämtlicher Zettel vor, oder jeder erhält einen zu diesem Zweck. Es ist räthlich, das Geschriebene vorher durchzusehen, damit der Vortrag ohne Stockung vor sich gehen könne.

Der Korrespondent.

(116.) Man beredet sich vorher, ob man einen Liebesbrief, Hochzeits-, Gevatter- oder andern freundschaftlichen Brief abfassen wolle. Jeder schreibt nach einander daran eine Zeile, bestreut sie und bricht sie auf dem Blatte um; seinem Nachfolger sagt man blos das letzte Wort von Dem, was man geschrieben hat, um danach allenfalls mit einigem Sinn fortfahren zu können. Wenn jeder nun etwas ein- oder einigemal geschrieben hat, so wird der Brief laut vorgelesen.

Der Wahrheitsspiegel.

(117.) Man theilt jedem aus der Gesellschaft ein Oktavblatt Papier zu, auf welches er zu oberst seinen eigenen Namen schreibt, hiernach das Papier zusammenrollt und wie beim Lösen in einen Behälter wirft, aus welchem die Röllchen dann aufs neue gezogen und unter den Namen etwas über den Träger desselben geschrieben wird. Hat jeder Einzelne einen kurzen witzigen, entweder gereimten oder Prosasatz eingezeichnet, so wird das Blättchen von neuem zusammengerollt und gezogen, und das so lange fortgesetzt, bis die Seiten gefüllt sind. Zieht jemand seinen eigenen Namen heraus, so muß er mit einem Andern tauschen. Schließlich findet die Vorlesung der beschriebenen Blätter statt, wobei sich die eben bekrittelte Person bemüht, ihren Kritiker zu errathen. Erräth sie ihn, so muß er ein Pfand geben, und jedes Pfand wird dadurch ausgelöst, daß der Herr oder die Dame einen ihrer Fehler frei bekennt, selbstverständlich einen Fehler ihrer Tugenden.

Quodlibetschreiben.

(118.) Jeder der Mitspielenden erhält einen unbeschriebenen Zettel und einen gut gespitzten Bleistift und schreibt zuerst die Eigenschaft eines Herrn; nachdem er das Blättchen zweimal umgebogen, wird es, je nach Vorausbestimmung, weiter gegeben oder eingetauscht, was bei jeder neuen Einzeichnung geschieht. Die zweite ist der Name eines Herrn; die dritte die Eigenschaft einer Dame, die vierte der Name einer Dame; die fünfte, wo sie sich treffen; die sechste, was er zu ihr sagt; die siebente, was sie zu ihm sagt; die achte, was daraus entsteht; die neunte, was die Welt dazu sagt.

Etwa so: Der Körbe sammelnde Herr von B. und die thaufrische Cäcilie M. treffen sich auf der Jagd nach dem Glück. Er sagt zu ihr: „Bleib ewig schön, doch wisse es nicht.“ Sie sagt zu ihm: „Liebe wird den Weg erspäh'n, wo der Wolf sich scheut zu geh'n. Daraus entsteht ein rauchender Schornstein über einem häuslichen Herd.“ Und die Welt sagt dazu:

„Wenig kann das Glück uns geben,
Denn ein Traum ist alles Leben
Und das Leben selbst nur Traum.“

Reime im Fibelstil.

(119.) Zettel mit einem Buchstaben des Alphabets an der Spitze werden vertheilt und machen bei den um einen Tisch Versammelten die Runde. Jeder schreibt eine Zeile, in welcher der Name einer bekannten Person mit dem betreffenden Anfangsbuchstaben vorkommen muß, schreibt aber das letzte Wort, auf welches der Nächstfolgende

reimen muß, etwas tiefer, damit es sichtbar bleibt, während das sonst Geschriebene eingekniffen wird. Auch der bestimmte Buchstabe wird daneben geschrieben.

A. Herr Arnstedt ist schon
eingeweiht. A.
Der Augenblick giebt den Entscheid.
B. Gar mürrisch ist Herr
Barabas. B.
Wenn in dem Glase fehlt das Naß.

Blumenspiel mit Bettelschreiben.

(120.) Jeder Zettel — deren Anzahl der der Mitspielenden gleichkommt — enthält als Ueberschrift den Namen einer Blume. Diese Zettel werden vertheilt, und wer sich zur Annahme bereit gefunden, muß ein kurzes Gedicht auf die ihm zutheil gewordene Blume machen. Es wird ein Preis ausgesetzt, den diejenige Person gewinnt, deren Gedicht einstimmig für das beste erklärt wird. Die Preise setzt entweder die Dame des Hauses, bei der die Gesellschaft stattfindet, aus, oder es wird gemeinschaftlich ein Kasseneinsatz gemacht und etwas Entsprechendes gekauft.

Die Rosengesellschaft oder rosati war eine gegen das achtzehnte Jahrhundert gegründete. Der Ort ihrer Zusammenkünfte hieß Eden oder Bouquet de roses; die Unterhaltung bestand in Musik, Poesie und heiteren Gesprächen. Die geistreichsten Frauen von Paris nahmen daran Theil. Die Devise der Gesellschaft war: plaisir et décence. Die Dichter mußten sich streng in den Schranken der Sitte halten. Alles, was etwa ein Erröthen der Damen hervorrufen konnte, wurde mit allgemeiner Mißbilligung zurückgewiesen. Um Mitglied zu werden, mußte man die Rose besungen haben.

Bei den „Blumenspielen“, welche zu Toulouse im zwölften Jahrhundert unter der Bezeichnung „jeux floraux“ gegründet wurden und heute noch im Mai statthaben, wobei goldene und silberne bedeutungsvolle und sinnreiche Blumen vertheilt werden. Die Stifterin dieser Blumenspiele war die schöne und geistreiche Clémence Isaure, nach der sich die Mitglieder dieses Vereins später „die Kinder Isaurens“ nannten. Den Preis gewann Der, welcher das beste Konkurrenzgedicht verfaßt hatte. Es durften die Damen eben sowohl wie die Männer mit konkurriren, wie auch heute; erst kürzlich erwarb sich eine Dichterin zwei silberne Nelken.

Der den Toulouser Blumenspielen nachgebildeten, von Philipp Harsdörffer und J. Kaj gestiftete Nürnberger Gesellschaft, der auch Martin Opitz angehörte, entstammt der bekannte Vers:

Venediger Macht — Augsburger Pracht —
Straßburger Geschütz — Nürnberger Witz —
Ulmer Geld — regieren die Welt.

Einen Brief diktiren.

(121.) Einer aus der Gesellschaft sitzt mit der Feder in der Hand vor einem weißen Blatt und wartet, was man ihm diktiren werde, gewissenhaft und wortgetreu niederzuschreiben, das seine Aufgabe ist. Jeder sucht ihm etwas anzudichten. „Karl“ schreibt z. B. den Brief und die Anderen diktiren: „Der Leichtfuß Karl hat wieder einmal recht tolle Streiche gemacht, ist aber trotz alledem ein höchst liebenswürdiger Mensch“; oder: „Ich stecke wieder einmal bis über die Ohren in Schulden, aber wer möchte nicht gern seinen letzten Pfennig hergeben, mich davon zu befreien? denn ich zahle durch meine geistreiche Konversation das Geliehene dreifach zurück. Wer mich in Gesellschaft sieht, ist von mir bezaubert.“

Zum Schluß muß der Briefschreiber das ihm Diktirte vorlesen, und darf sich bei Strafe nicht erlauben, die geringste Aenderung vorzunehmen oder einen Ausdruck auch nur zu mildern.

Der Steckbrief.

(122.) Jeder Mitspieler erhält einen Zettel, auf den er oben den Namen eines der Anwesenden oder von der Gesellschaft Gekannten aufschreibt. Nun biegt er das Papier um, so daß der Name nicht gelesen werden kann, und vertauscht den Zettel mit einem

andern, auf den er das Signalement des Verbrechers zur Hälfte, das heißt: Alter, Häre, Augen 2c., notirt, doch muß er bei jedem Worte einen Strich machen, der über die Mitte des Papiers reicht, das, zur Hälfte umgebogen, abermals vertauscht wird, und nun füllt ein Dritter das Signalement aus.

Es wirkt komischer, wenn die erste Hälfte des Signalements nicht der Reihenfolge nach, sondern nach Belieben aufgeschrieben wird. Nur müssen „besondere Kennzeichen" und „das Verbrechen" stets als Letztes vermerkt werden.

Probesteckbrief. Herr N. N.

Alter:	fehlerhaft,
Größe:	unbestimmt,
Nase:	elf Fuß fünf Zoll,
Augen:	melirt,
Mund:	schief,
Häre:	hellblau,
Zähne:	modern,
Kleidung:	fehlt.
Besondere Kennzeichen:	Hat das Herz nicht auf dem rechten Fleck.
Verbrechen:	Trinkt niemals über den Durst, oder: Hat niemals einen Rausch gehabt, ist d'rum kein braver Mann.

Die Beschreibung mit vertheilten Themen.

(123.) Man wählt irgend ein Ereignis — eine Festvorstellung, ein Reiseabenteuer, ein Diner, eine Landpartie oder was sonst, und bringt das Ganze in so viel Kapitel, wie Personen an dem Spiele theilnehmen. Jedes Kapitel hat seine unter eine Nummer gebrachte Ueberschrift. Die Blätter werden, nachdem sie numerirt und mit Ueberschriften versehen sind, zum Ziehen herumgereicht. Jeder schreibt über das empfangene Thema den Zettel in gereimter Sprache voll, und wenn Alle damit fertig sind, werden die Zettel eingesammelt und Einer liest sie der Reihe nach vor. Die Kapitel zur Beschreibung eines Diners würden sein: 1. die Ankunft; 2. das zu Tische Führen und Platznehmen; 3. die Suppe; 4. die Zwischenspeisen; 5. der Fisch; 6. der Braten; 7. die Weine; 8. die Toaste; 9. das Dessert. Oder zu einer Landpartie: 1. die Abfahrt; 2. unterwegs; 3. das Eintreffen; 4. der Kaffee; 5. die Spiele; 6. das Kahnfahren; 7. das Abendessen; 8. die Nachhausefahrt.

Jedes Kapitel muß ein Ganzes sein und einen richtigen Schluß haben. Die Versart kann jeder nach Belieben wählen.

Hexmex.

(124.) Die Spielenden haben eine Schiefertafel vor sich. Jeder derselben zeichnet einen König (♁) und neben demselben eine beliebige Anzahl Soldaten (†) auf die Tafel, etwa in folgender Weise:

A. ♁ †††††††††††
B. ♁ ††††††

Jetzt nimmt A. den Griffel in die Hand und markirt, auf jedes der Zeichen deutend, den Rhythmus folgender Verse:

Hex mex mere mex,
Peter Paul Pompex
Schlägt alle bösen Buben mit der Kugel auf den Kopf mausetodt.

Das Zeichen, auf welches die letzte Silbe trifft, ist todt; es wird abgelöscht und mit dem folgenden das Zählen von neuem begonnen. Trifft das „todt" den König, so scheidet er mit dem ganzen Heere aus dem Spiel; der zuletzt ungeschlagen davon kommende König hat das Spiel gewonnen. — Die Verse lauten auch:

Ix ex menemex,
Peter Paul Pompex,
Kreuz, Jammer, Angst und Noth,
Schlagt alle böse Buben auf den Kopf mausetodt. (Samland.)

Aehnliche Spiele sind:

Eins — zwei — noch —
Judas — steckt im — Loch —
Judas — Judas — Judas — Judas — Judas — steckt im Loch. —
Kann ich — denn nicht — zwanzig — zählen? —
Zwanzig — zähl' ich — doch.

Beim Hersagen dieses Reimes wird in den durch die Gedankenstriche bezeichneten Intervallen bis zwanzig an den Fingern gezählt, oder es werden zwanzig Striche auf die Tafel gemacht. Ebenso:

Wie — wölle — wie — wölle — wie — wölle — wie — wölle — wie — wölle — wie — wölle — schla — pe — gah — ne. —
Schla — pe — gahne — öff — woll — ge — dah — ne, —
Hier — wolln — een — endertig — Strö — che — stahne!

Schreibbelustigungen.

Geheimschrift.

(125.) Chiffriren oder Chiffrirkunst ist schon im Alterthum, besonders zu Staatszwecken der Diplomatie, geübt worden. Schon die Skytale der alten Spartaner, die ihre Mittheilungen mit lakonischer Kürze auf einen schmalen Riemen schrieben, der in genau aneinander passenden Windungen über einen Stab gewickelt war, und abgewickelt kein Wort deutlich erkennen ließ, ist ein Produkt dieser Kunst. Als Anfänge der eigentlichen Chiffrirkunst sind die Notae der Römer zu betrachten, insofern hier bereits, z. B. Cäsar, gewöhnliche Buchstaben mit veränderter Bedeutung oder eine Buchstabenschrift mit ganz veränderten Schriftzügen und Abkürzungen oder geradezu eine symbolische Zeichenschrift gebraucht wurde. Die Notae Tironianae scheinen stenographische Zeichen zum schnellen Niederschreiben des Gesprochenen gewesen zu sein, aber es gab auch stenographische, d. i. geheimschriftliche Notae. So setzte man z. B. statt jedes Buchstaben den vierten darauf folgenden, D für A, E für B 2c. Später wählte man auch Ziffern, mathematische Zeichen, Punkte, Linien 2c. zur Bezeichnung einzelner Buchstaben, eine Bezeichnungsart, die das Dechiffriren nicht allzu sehr erschwert, wenn nicht noch andere Schwierigkeiten, z. B. absichtlich falsche oder gar keine Abtrennung der Wörter, Schreiben gewisser Zeilen von rechts nach links, die sogenannten non-valeurs 2c., hinzutreten. Letzteres sind ungültige Zeichen, die den gültigen nach irgend einer Regel beigemischt werden. Nach einem Buche z. B., einem Lexikon, zu chiffriren, indem man nur die Seite, Zeile und Stelle irgendwie angiebt, an der das zu bezeichnende Wort steht, macht die Enträthselung, so lange man den Schlüssel nicht hat, allerdings unmöglich, ist aber für den Wissenden selbst sehr umständlich. Sehr gebräuchlich ist die sogenannte Chiffre carrée oder Table carrée, eine schachbrettartige Tafel von 26 $\times$ 26 Feldern. Man schreibt oben * und danach a, b, c . . . . y, z wägerecht neben einander, darunter a, b, c . . . z, a, ferner b, c, d . . . z, a, b, endlich in die 26. oder unterste Horizontalreihe z, a, b . . . . x, y, z. Die oberste wägerechte Reihe wird Sprachlinie, die erste senkrechte Reihe links Wahllinie genannt. Zum Schlüssel dient nun ein beliebiges Wort, z. B. „Stenograph". Will man nun z. B. „eine Baisse steht nahe bevor" chiffriren, so schreibt man:

einebaissestehtnahebevor
stenographstenographsten,

sucht jeden oberen Buchstaben in der wägerechten Sprachlinie, jeden darunter stehenden in der senkrechten Wahllinie und findet dazu, indem man von der Sprachlinie aus senkrecht, von der Wahllinie aus wägerecht mit dem Finger hingleitet, im Durchschnittspunkt beider Linien den Chifferbuchstaben, also für obige Depesche:

xcssqhathnlnkohusiukxpte.

Diese Methode hat überdies die Annehmlichkeit, daß man den Schlüssel, d. h. das untergeschriebene Wort, beliebig wechseln, auch zu verschiedenen Korrespondenzen verschiedene Schlüssel wählen kann. Auch Ziffern hat man in neuerer Zeit oft auf sehr kluge Weise zum Chiffriren benutzt.

Um eine Schrift geheim zu halten, bedient man sich unter anderen Mitteln auch des Schreibens mit verabredeten, nur von Eingeweihten zu lesenden Zeichen, wie z. B.:

a b c d e f g h i k l m n o p

q r s t u v w x y z tz

Die Schlüssel zu diesen Schriftzeichen sind folgende Formen:

a b	c d	e f
g h	i k	l m
n o	p q	r s

t u — v w — x y — z tz

1. **Enträthselt folgende Aufgabe:**

2. **Zwei weitere Aufgaben.**

a) Schreibt mit diesen Zeichen eure Namen.

b) Folgende Strophe:

Schreib' wie es steht in deiner Fibel,
Im Lesebuch und in der Bibel,
Drum merk' auf diese Bücher fein,
Sie sollen deine Lehrer sein.

3. **Mit bekannten Zahlen und Buchstaben eine unbekannte Schrift schreiben:**

a) Telegramm: 000 — 100 — h — b — 0000 — n — h — 0000 — 000 — r.

b) Spruch: 500 — 00 — 00000 — t — 5 — 100 — h — 50 — 0 — n — 500
500 — 00 — 00000 — t — 5 — 100 — h — 50 — 0 — n — 500
00000 — b — 00 — r — 50 — 00 — 5.

4. **Wie man mit bekannten Buchstaben auf eine andere Weise heimlich schreiben kann?** — Nur die gefüllten oder mit Häkchen versehenen Buchstaben gelten; Striche bekommen die, welche sich wiederholen. Alle Buchstaben, die Schlingen haben, können gefüllt werden.

a)

b)

5. **Ein Telegramm mit Punkten schreiben.** Auf Verabredung mit einer zweiten Person versetzt man die Buchstaben des Alphabetes unter vierundzwanzig Zacken und macht über die betreffenden Spitzen zur Bildung eines Wortes einfache Punkte, oder doppelte Punkte bei Doppelbuchstaben. Für jedes Wort gehört eine besondere Reihe; legt man unter diese das versetzte Alphabet, so ist das Wort leicht zu finden. Würde beispielsweise die Versetzung folgende sein:

b d c e f g r n l t u s a h y p k q o m z w i x

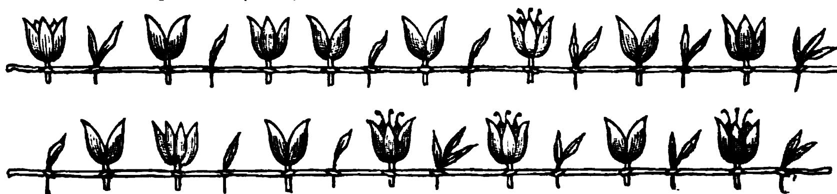
dann hieße das punktirte Telegramm:

6. **Tulpen- und Blätterschrift.** Die fünf Vokale bedeuten fünf Tulpen von verschiedener Form oder Farbe, je nachdem man sich verabredet, etwa a roth, e gelb, i grün, o blau und u violett. Die Konsonanten werden durch Blättchen von einer Farbe bezeichnet, und folgen sich mehrere, auch wenn sie in ein anderes Wort führen, so werden sie nach der Anzahl der Buchstaben an einem Stiel wie untenstehend vereinigt.





a. u. b. **Zwei Sprüche. Etwas mit Blumen und Blätter schreiben.**



Sprüche dieser Art können auch als „Tulpenkranz“ gegeben werden, z. B. als Motto auf Briefbogen:

c) Auf einen Trauerbrief: „Nach Wolken die Sonne!“ Auf einen andern:
d) „Die Mitte halten die Glücklichen!“

7. **Wie kann man mit vier Buchstaben Alles schreiben?**

Chemische Schrift.

(126.) **Fragen:** 1. **Mit hellen Flüssigkeiten eine schwarze Schrift hervorbringen.** — Das Papier wird vorher mit einem Pulver aus Galläpfeln und Vitriol eingerieben und rauh gemacht; schreibt man dann mit Wasser, Bier u. dgl., so wird die Schrift leserlich.

2. **Zu machen, daß eine Schrift verschwindet und die andere zum Vorschein kommt.** — Man schreibt mit einer klaren Auflösung von gemeinem Vitriol und Wasser etwas weitläufig aufs Papier. Nach der Abtrocknung wird nichts zu sehen sein. Zerreibt man hierauf etwas Zunder sehr fein zu Pulver und zersetzt es mit Gummiwasser, so giebt es eine tintenähnliche Flüssigkeit, mit welcher man zwischen die ersten Zeilen schreibt. Diese letzte Schrift verschwindet wieder, sobald man sie mit

einem in Galläpfelwasser getauchten Schwamm abwäscht; dagegen kommt die erstere zum Vorschein.

3. *Zu machen, daß eine geheime Schrift auf einem Ei zum Vorschein kommt.* — Man vermischt sehr fein gepulverten Alaun und Galläpfel zu gleichen Theilen mit scharfem Weinessig, schreibt mit dieser Flüssigkeit auf die äußere Schale des Eies, läßt das Geschriebene trocknen und legt das Ei vier Tage lang in Salzwasser oder scharfen Essig. Nimmt man es nach dieser Zeit wieder heraus, so ist auf der Schale kein Buchstabe zu bemerken, und die ganze Schrift tritt erst inwendig auf dem Weißen des Eies wieder hervor, wenn es gesotten wird.

4. *Eine unsichtbare Schrift zu machen, wie sie im Kriege und bei anderen Anlässen oft gebraucht wird.* Man schreibt mit einer neuen Feder mittels fetter Milch oder Sahne aufs Papier und läßt die Schrift trocknen. Will man sie lesen, so zieht man das Papier durch warmes Wasser und die Schrift kommt zum Vorschein.

5. *Schrift und Bilder auf wachsende Früchte zu bringen.* — Wenn Früchte halb reif sind, so belegt man die Seite derselben, welche der Sonne am meisten ausgesetzt ist, so mit Wachs, daß es die verlangten Buchstaben vorstellt. Beim Reifen der Früchte haben sie unter dem Wachs eine andere Farbe und die Buchstaben und Bilder zeigen sich dadurch und schaden den Früchten nicht. Wenn man z. B. auf junge Kürbisse mit einem spitzigen Instrumente seinen Namen oder eine beliebige Figur eingräbt, so erhebt sich dieselbe nach und nach und ist auf dem reifen Kürbis sehr deutlich zu sehen.

6. *Verschiedene magische Tinten.* — Verschiedene Arten von Flüssigkeiten können als Tinten zu mancherlei Belustigungen angewendet werden, welche sehr angenehm unterhalten. Es giebt mehrere solcher Flüssigkeiten, die dann erst auf dem Papier sichtbar werden, wenn man die mit einer neugeschnittenen Feder auf das Papier geschriebene Schrift an das Feuer bringt. Andere werden lesbar, wenn sie der Luft ausgesetzt werden. Wieder andere erscheinen auf dem Papiere, wenn man dieses durch das Wasser zieht, noch andere, wenn sie mit anderen Dingen überwischt werden &c.

Unter diejenigen Flüssigkeiten, deren Schriftzüge erst über dem Feuer sichtbar werden, gehören vorzüglich: Essig, Citronensaft, Zwiebelsaft, mit Wasser verdünntes Scheidewasser, mit Wasser verdünntes Eiweiß, in Wasser aufgelöstes Küchensalz, Auflösung der Alaune, des Vitriols &c. Unter diejenigen magischen Tinten, welche so lange unsichtbar bleiben, als sie verschlossen gehalten, und nur dann erscheinen, wenn sie der Luft ausgesetzt werden, zählen: Auflösung des Bleies und Kupfers in Scheidewasser, des Zinns in Königswasser u. dgl.

Zu solchen magischen Tinten, deren Schriftzüge auf dem Papier sichtbar werden, wenn das Papier durchs Wasser gezogen und dann gegen das Licht gehalten wird, nimmt man hauptsächlich zartgepulverten Salmiak oder auch in Wasser aufgelösten Alaun.

7. *Sympathetische Tinte, die beim Erwärmen sichtbar wird.* — Ein Neuloth Kobaltoxyd wird in vier Neuloth Salpetersäure aufgelöst und mit zwölf Neuloth Wasser verdünnt, dem man ein Neuloth Kochsalz beimischt. Mit diesem Präparat schreibt man einige Worte, höchstens zwei bis drei, auf ein Briefpapier, und ersucht einen Andern, mit dem man sich einen Scherz machen will, an den obern Rand des Blattes, das Orakel, eine Frage zu stellen. Das Blatt wird hierauf kuvertirt, an der Stelle, wo die Schrift mit unsichtbarer Tinte ist, gesiegelt und der Post mit der Adresse des Fragestellers übergeben, welcher bei Empfang des Briefes die sichtbar gewordene Antwort, etwa: du darfst hoffen, verzage nicht, komme morgen u. dgl., zu seiner Ueberraschung finden wird. Will man eine bläuliche Schrift erzielen, so nimmt man Kobaltoxyd in Essig aufgelöst und setzt viermal so viel Kochsalz hinzu.

8. *Zweierlei Schrift auf demselben Papier.* — Zuerst wird mit einer schwachen Auflösung von schwefelsaurem Kupfervitriol etwas geschrieben, das unter dem Trocknen für das Auge verschwindet. Die zweite Schrift, mit einer Abkochung von Blauholz und chromsaurem Kalk, erscheint schwarz auf dem Papier, löst sich aber bald los. Soll die erste Schrift auf Kommando rosenroth erscheinen und die zweite verschwinden, so wird das Blatt mit aufgelöstem Kochsalz und blausaurem Eisenkali überstrichen.

9. *Wandelbare Schrift.* — Wird mit einer Abkochung von Stärke- oder Reismehl auf Papier geschrieben, so ist nichts Lesbares zu sehen; bestreicht der in das Geheimnis eingeweihte Empfänger den Brief mit in Weingeist aufgelöstem Jod, so tritt die Schrift violett auf hellem Grunde hervor.

Will man die Schrift wieder wegbringen, so wird das durch Ueberstreichen von verdünnter Salz- oder Schwefelsäure erreicht; und soll sie wieder erscheinen, so wird ein Befeuchten mit Weinsteinlösung das Wunder bewirken. Die Schrift ist dann nicht schwarz, nicht violett, sondern gelb.

Schreibräthsel.

(127.) 1. Wie kann man mit einem Worte „Wildbret, Fisch und Eselsgeschrei" schreiben?

2. Schreibe ein Wort, welches aus zehn Buchstaben besteht und in dem jeder Buchstabe nur einmal vorkommt.

3. Schreibe: „O jerum!" mit einem Schriftzuge.

4. Wie schreibt man mit einem Worte und einem einzigen Buchstaben die Worte: „Du Aeffchen?"

5. Wie schreibt man „151 Enten" mit einem Worte?

6. Wie schreibt man „11 Tausend 11 Hundert und 11" mit fünf Ziffern?

7. Wie schreibt man „Tausend" ohne Null mit fünf Ziffern?

8. Wie schreibt man „Hundert" ohne Null?

9. Schreibe mit Kreide außen an die Stubenthür einen Buchstaben, und ich werde errathen, was es für einer sei.

10. Wie schreibt man „89" mit vier geraden Zahlen?

Auflösungen.

Geheimschrift. 1. Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.

3. Die Stimmlaute dieser Schrift werden durch Nullen bezeichnet:

a	e	i	o	u
0	00	000	0000	00000,

und die römischen Zahlbuchstaben (C D L M) durch arabische Ziffern ausgedrückt.

Telegramm: Ich bin hier.

Spruch: Deutschland, Deutschland über Alles.

4. a) Von diesen Allen hat mir nur eine gefallen. — b) Wenn nur der Rechte kommt.

5. Morgen in Berlin.

6. a) Alte Liebe rostet nicht. — b) Heute roth, morgen todt.



c. Nach Wolken die Sonne.



d. Die Glücklichen halten die Mitte.

7. Man darf sich hierzu vier beliebige Buchstaben auswählen und vermittels derselben ein Alphabet machen, womit man Alles schreiben kann. Beispielsweise erwähle man sich die Buchstaben a b c d; woraus sich das folgende Alphabet herstellen läßt:

A	E	I	O	U	B	C	D	F	G	H	K
c	d	b	a	cd	dd	bd	ad	dc	db	da	cb
L	M	N	P	Q	R	S	T	W	X	Y	Z.
ca	bc	ba	ce	ab	ac	bb	aa	ccc	ddd	bbb	aaa.

Schreibräthselauflösungen. 1. Realia. Re (ein Wildbret), al (ein Fisch), ia (schreit der Esel). — 2. Kirschbaum; ferner: Scribendum — Grabscheit — Findelhaus — Hieronymus — Blumentopf — Kaiserthum. — 3. 𝒢. — 4. Du f. — 5. CLIenten. — 6. 12111. — 7. 999⁹/₉. — 8. C oder 99⁹/₉. — 9. Der Buchstabe mag heißen wie er will, er ist immer ein weißer Buchstabe. — 10. 88⁸/₈.

Geheime Inquisition.

(128.) Es wird eine Frage zur allgemeinen heimlich-schriftlichen Beantwortung vorgeschlagen, entweder von dem Senior der Spielenden oder von einem dazu erwählten Mitgliede der Gesellschaft, darüber abgestimmt, und ist sie zur Annahme gut befunden, so schreibt jeder auf den ihm zugetheilten Zettel seine Meinung. Die Zettel werden hierauf eingesammelt, vermischt und von einem dazu Berufenen deren Inhalt vorgetragen. Das Objekt der Betrachtung und Beurtheilung muß ein allgemein bekannter Gegenstand oder eine beliebte, bewunderte, geschätzte, auch sonstwie auffällige und zu Glossen herausfordernde Persönlichkeit sein, damit jeder im Stande ist, etwas darüber zu wissen oder zu sagen: ein vielgelesenes Buch, eine Dichtung, Komposition, ein Künstler, Schriftsteller, Politiker 2c., auch Länder, Orte, Monumente, Institute, Lokalitäten, überhaupt Dinge, die man zeitgemäß zur Besprechung findet, können hinzukommen. Darüber entscheidet hauptsächlich, aus welchen Interessenten der Kreis der Spielenden besteht. Bei der Beurtheilung einer Person oder Sache ist es nöthig, sich eine Meinung darüber zu bilden und diese in eine geschickte Form zu bringen, dem Urtheil die richtige Fassung zu geben.

Eine Frage von allgemeinem Interesse wäre z. B.: Wie denken Sie über Dilettanten? Es werden sich darüber sehr verschiedene Meinungen äußern. Die einer obersten Autorität ist folgende: „Die Dilettanten, wenn sie das Möglichste gethan haben, pflegen zu ihrer Entschuldigung zu sagen, die Arbeit sei noch nicht fertig. Freilich kann sie nie fertig werden, weil sie nie recht angefangen ward. Der Meister stellt sein Werk mit wenigen Strichen als fertig dar. Der geschickteste Dilettant tastet im Ungewissen, und wie die Ausführung wächst, kommt die Unsicherheit der ersten Anlage immer mehr zum Vorschein. Ganz zuletzt entdeckt sich erst das Verfehlte, das nicht auszugleichen ist, und so kann das Werk freilich nicht fertig werden.“

C. Pfandauslösungen, Abzählreime und andere Wahlarten.

Damit das Pfandauslösen rasch vor sich gehen könne und sowohl die Aufgaben unverweilt wie die Einlösungen ebenso unbehindert geschehen, ist es nöthig, den Charakter solcher Aufgaben zu kennen, damit nichts Ungehöriges gefordert werde. Darunter ist alles Dasjenige zu verstehen, was in Verlegenheit bringt, weil es die Leistungsfähigkeit übersteigt oder sonstwie abgelehnt werden muß. Die besten Aufgaben sind die, deren Lösungen zur Erheiterung der Anderen beizutragen bezwecken, und die mehr in das dramatische Fach schlagen als lediglich den Verstand in Anspruch nehmen. Da man nicht weiß, wem das Pfand gehört und nicht jedermann singen oder ein Instrument spielen kann, so darf man auch nur ausnahmsweise Lieder singen oder Klaviervorträge beanspruchen, doch darf sich ein Sänger oder Spieler dadurch mitunter von einer andern Aufgabe loskaufen.

Um sich im Gebiete der Pfandauslösungen zu orientiren, sind hier einige zur Richtschnur beigefügt, die keineswegs als direkte Vorschriften gelten sollen, aber aus der Verlegenheit helfen können.

Die Pfänder werden von einem der Mitspielenden in einem Tuche gesammelt, und wenn das Spiel beendet ist, wird ein Pfand nach dem andern von ihm unbesehen und ungezeigt in die Hand genommen und der Reihe nach herumgefragt, was Derjenige thun soll, „dem dieses Pfand gehört?“ Daß sich Keiner weigern darf, das Auferlegte zu vollbringen, versteht sich von selbst.

Der Sinn und Zweck des Pfandgebens ist der, die begangene Ungeschicklichkeit und Unaufmerksamkeit erstens zu büßen, und dann durch die Auslösung

sie wieder gut zu machen, das heißt, sich geschickt, klug und witzig zu zeigen und sozusagen die erlittene Scharte auszuwetzen.

Die Durchführung der Pfandauslösungen ist für die Geschicklichkeit an sich gewissermaßen kennzeichnend; wo diese trocken und simpel ausfallen oder in leichtfertigen Späßen bestehen, wird man wissen, in welchen Kreisen man sich befindet. Sich geschickt dabei zu benehmen, zeigt von Bildung und Geist; viel thut aber auch Uebung dazu.

Das Pfänderspiel darf insofern nicht unterschätzt werden, als es Geistesgegenwart fordert und zu kleinen Produktionen veranlaßt, durch die man sich beliebt und interessant machen kann. —

Einige Abzählreime zu kennen, ist nöthig, um vor Beginn des Spiels den und jenen für ein bestimmtes Amt oder eine auszuführende Thätigkeit nicht frei wählen zu dürfen, sondern den Zufall darüber bestimmen zu lassen.

Statt abzuzählen, giebt es noch andere Wählarten. Die Gesellschaft der Spielenden stellt sich in eine bunte Reihe, und der Erste des rechten Flügels läßt sich von seiner Nachbarin leise eine Zahl sagen, welche die der am Spiel Betheiligten nicht übersteigen darf; dann begiebt er sich zu der ersten Person des linken Flügels. Diese reicht ihm eine Hand; ist es die rechte, und er erhielt vorhin die Zahl vier, so ist die vierte Person des rechten Flügels die erwählte, und so umgekehrt, wenn er die linke Hand erhielt. Ferner kann die Wahl durch Karten- und Halmziehen, Nüssegreifen oder Münzewerfen stattfinden. Im ersten Fall „muß der sein", der die niedrigste oder höchste Karte, den kürzesten oder längsten Halm zog, im zweiten, wer von Zweien eine gerade oder ungerade Zahl Nüsse aus einem Sacke griff, im dritten, wessen in die Höhe geworfene Münze mit dem „Kopfe oder der Schrift" oben aufzuliegen kam.

Reime beim Auslösen und Abzählen.

(129.) Bei Abzählreimen fordert es die Unparteilichkeit, daß die Willkür das Gesetz ist; es sind Spielorakel, denen sich jeder, den es trifft, fügen muß.

1. Eins, zwei, drei etc. bis neun,
Ich geh' in das Gässel h'ein,
Schlag' dem Bauer die Fenster ein,
Kommt der Büttel, setzt mich ein,
Setzt mich in das Narrenhaus,
Geb' ich drei, vier Batzen aus.
Ri, ra Ofenloch,
Hätt' ich mein' drei Batzen noch!

2. Eine Nuß und eine
Wachsen aus dem Steine,
Wachsen aus dem Grunde,
Kommen Jägers Hunde,
Jägers Hunde müssen sein,
Daß die Hasen im Walde bleib'n.
Du mußt weg!

3. Hier in dieser kleinen Schachtel
Liegt begraben eine Wachtel,
Sie war munter, fett und dick,
Meine liebe Pickparick.

4. Der Sommer geht runter,
Kein Schätzchen hab' ich,
Der Winter wird kommen,
Todtfrieren muß ich.

5. Rothe Kirschen ess' ich gern,
Schwarze noch viel lieber,
Junge Mädchen küss' ich gern,
Alte stoß' ich nieder.

6. Holz auf Holz,
Wer ihn hat, der rollt's,
Grün Holz, roth Holz,
Vogeltrittholz.

7. Es sitzt ein Bauer auf dem Dach,
Es regnet und er wird nicht naß;
Er zählet seine Federlein,
Es müssen zweiunddreißig sein.
Eins, zwei, drei,
Du bist frei!

8. Es fuhr ein Bauer nach der Stadt,
Zerbrach sein'n Wagen und sein Rad,
Wie viel Nägel muß er dazu haben,
Um seinen Wagen zu beschlagen?

(Der, den es trifft, nennt eine beliebige Zahl, welche beim weiteren Abzählen den Ausschlag giebt.)

9. Ein Schmied wollt' ein Pferd beschlagen,
Wie viel Nägel braucht er?
Eins, zwei, drei,
Und ein Fuder Heu,
Und ein Fuder Haberkern
Frißt das Rößlein gar zu gern.

10. Annele, Annele, Nuß, Nuß, Nuß,
Komm', wir woll'n in d' Haselnuß!
D' Haselnuß sind noch nicht reif.
Komm', wir woll'n ins Besenreis!
's Besenreis hat noch kein Laub.
Komm', wir woll'n in Tannenwald!
D'r Tannenwald ist viel zu dicht.
Komm', wir woll'n ins Haberstroh!
's Haberstroh ist viel zu hart.
Komm', wir woll'n in Taubenschlag!
Tauben fliegen aus und ein,
Welches will der Täuber sein?
Ich nicht, du nicht,
Du mußt es sein.

11. Her und hin,
Dick und dünn,
Weit und breit
In Ewigkeit.

12. Alle Wetter,
Wie viel Bretter,
Wie viel Bohnen,
So viel Kronen,
So viel Bänder
Wie Gewänder,
Und zum Tanz
Einen Kranz.

13. Hagel, nagel neu,
In der Propstei,
Schimmelschwarz und rabenweiß,
Wer's nicht glaubt, den macht's nicht heiß.

Pfandaufgaben mit Lösungen als Muster für andere.

(130.) 1. Eine Definition von Hunger und Durst geben. — Antwort: Der Hunger ist ein Verlangen nach Warmem und Trockenem, der Durst ein Verlangen nach Kaltem und Feuchtem.

2. Einen Vergleich mit der Sonne und dem menschlichen Geist machen. — Am Morgen schwach, am Mittag stark und abends wieder schwächer.

3. Sagen, warum der Hund den Hasen haßt und die Katze die Fische liebt? — Antwort: Der Hase ist kalter, melancholischer Natur und aus Mangel an Hitze feig und furchtsam; der Hund hingegen ist warmer, frischer, hitziger Natur — deshalb die Feindschaft. Dasselbe veranlaßt die Katze, sich der Fische zu bemächtigen.

4. Einen Spruch an die Vergänglichkeit machen. —
Mein Freund heißt Blumenhold, der mich mit Glück begabt,
Behalt' ich ihn nicht lang', hab' ich ihn doch gehabt.

5. Eine Frage an das Echo stellen und die Antwort darauf von einer dazu aufgeforderten Person sagen lassen. — Was verlangt man gegen Liebe? Antwort: Gegenliebe.

6. Sagen, warum man Hähne auf Kirchthürme setzt? — Antwort: Damit man daran erinnert werde, seine Freunde nicht zu verrathen — wie Petrus seinen Herrn, ehe der Hahn dreimal gekräht hat.

7. Aus sieben Buchstaben eine gereimte zweizeilige Strophe machen. —
Ein Jeder meid'
Den Neid und Eid.
Die sieben Buchstaben sind: e, i, n, d, r, m, u.

8. Eine Manier angeben, wie etwas zu schreiben sei, das nur der Eingeweihte verstehen kann. — Eine Schrift, bei welcher nur die Buchstaben mit Punkten gelten.

Beispiel: Trichter laß nichts herein,
Bewahr' den richtigen Wein,

heißt: „Ich liebe dich".

9. Ein Echoräthsel machen mit Auflösung. — Was ist das: geschwind, verschwind? — Wind.

10. Das Auge mit zwölf verschiedenen Gegenständen vergleichen. — Spiegel der Natur — Richter der Schönheit — Abbild des Gemüthes — Diener der Kunst — Dolmetscher des Herzens — Zeuge der Seele — Quelle der Trauer- und Freudenthränen — Erfinder der Wissenschaften — Botschafter des Verstandes — Pforte der Liebe — Sterne der Erde — Wächter auf der Zinne der Gestalt.

11. **Den Spiegel mit neun verschiedenen Dingen vergleichen.** — Antwort: Der natürlichste Bildhauer — das flüchtigste Gemälde — die ungefährlichste Zunge — das Mäß für Alles — der aufrichtigste Freund — die unschuldigste Verlockung — ein Probstein der Jahre — der geheime Rathgeber der Schönheit — das Orakel der Frauen.

12. **Einen Räthselspruch auf die Feder eines Gelehrten machen.** — Antwort:

Ich trinke schwarzen Saft, der auf dem weißen Feld
Bringt täglich neue Frucht in die gelehrte Welt.

13. **Ein pär Reimzeilen mit einigen tausend Füßen machen.** — Antwort:

Es waren tausend Küh' und saßen auf jeder Rücken
Am heißen Sommertag an fünfundfünfzig Mücken.

14. **Stumm betteln.** — Der Betreffende geht von Einem zum Andern und jeder fragt ihn: wollen Sie dieses oder das? — einen Nasenstüber? — eine Rose? — eine Locke? — meine Photographie? rc. Bei den angebotenen Gegenständen schweigt der Bettler so lange, bis ihm etwas gefällt, dann ruft er freudig Ja oder nickt blos mit dem Kopfe und empfängt seine Gabe.

15. **Er soll eine gewöhnliche Nachricht absingen.**

16. **Er soll das nämliche Wort dreimal in einem sinnreichen Satze anbringen.** — Beispiele: Sagt mir, Augen, sagt, was sagt ihr? Oder: Schau'ns, ich will doch 'mal schau'n, wie ich ausschau. Auch: Wer immer nur gefallen, nur auffallen will, wird schließlich nur mißfallen.

17. **Er soll in drei verschiedenen Dialekten drei Personen reden lassen.** — Man erzählt z. B., daß sich drei Herren folgendermaßen anmeldeten; der Oesterreicher: Schau'ns, ich bin halters der Obrist Paumgarten aus Wien; der Sachse: Ich heeße Pienau und pin aus Maißen; der Berliner: Man nennt mir von Lottum aus Berrlin.

18. **Er soll einen Toast ausbringen.**

19. **Er soll auf einen seiner Nachbarn einen kurzen Vers machen.**

20. **Er soll sagen, welche zwei Personen — Damen und Herren — am besten für einander passen und den Grund dafür angeben.**

21. **Er soll eine Melodie summen und erlauben, daß sein rechter Nachbar mit der Hand auf seinem Rücken den Takt schlägt.**

22. **Er soll sich von drei Personen je ein Wort sagen lassen, und aus diesen drei Wörtern eine Geschichte zusammensetzen.**

23. **Er soll sich mit komischen Gesten eine Minute im Spiegel betrachten.**

24. **Drei Vorzüge nennen, die das männliche Geschlecht vor dem weiblichen und dieses vor jenem voraus hat.**

25. **Jedem eine Blume schenken und den Grund dafür angeben.**

26. **Abwechselnd drei freundliche und drei mürrische Gesichter machen.**

27. **Thun, als bewillkommne er einen zur Thür hereintretenden Fremden.**

28. **Eine Statue machen.** — Sich gerade und unbeweglich in einen Kreis stellen und von jedermann der Gesellschaft sich eine beliebige Stellung geben lassen.

29. **Das Fehlerhafte oder Schöne an dem Anzuge eines jeden angeben.**

30. **Die Hauptvorzüge und Eigenschaften Derjenigen nennen, die er einst zur Gattin — zum Gatten — zu haben wünscht.**

31. **Ein Sprichwort in einer kleinen Erzählung zum Rathen aufgeben.**

32. **Einen pantomimischen Rebus aufgeben.**

33. **Er soll etwas Schwimmendes aus einer Schüssel voll Wasser mit dem Munde aufnehmen.**

34. **Sein Testament machen.** — Er muß sich dazu auf einen Stuhl in die Mitte des Kreises setzen, und ein Anderer — den er bestimmen kann — stellt sich hinter ihn und deutet durch eine Pantomime ein Vermächtnis an: er schnellt entweder einen Stüber in die Luft — legt die Hand an die Stirn oder auf das Herz. Drei Dinge dürfen nur vermacht werden, das Herz muß aber immer als erste, zweite oder dritte Hinterlassenschaft darunter sein.

35. Wahrsagen. — Mit verbundenen Augen nimmt Einer in der Mitte des Spielkreises Platz und jeder tippt ihm jetzt auf die Schulter, worauf er den ihn Berührenden eine möglichst originelle Prophezeiung aussprechen muß.

36. Die Anwesenden mit Gegenständen vergleichen und die Gründe dafür angeben.

37. Einen leichten Gegenstand haschen, der, an die Schnur einer Peitsche geknüpft, von jemand, der auf einem Stuhle steht, hin und her geschwenkt wird.

38. Ein Glas Wasser oder Wein austrinken, doch weder in der Stube noch draußen, weder stehend, gehend, sitzend, noch liegend. — Wem von den Herren diese Aufgabe zufällt, der stellt sich in die Thüröffnung, stemmt sich mit dem Rücken gegen die eine Seite und mit den Füßen an die entgegengesetzte und leert in dieser schwebenden Situation das ihm dargereichte Glas.



39. Eine Marionette vorstellen, und bei den Dingen, welche sein Nachbar in seinem Namen der Gesellschaft vorsagt, die dazu gehörigen Geberden machen.

40. Er soll ein brennendes Licht mit dem Leuchter an einem freien Ort im Zimmer so hinstellen, daß Alle (nur er nicht) es sehen können, das ist auf seinen eigenen Kopf.

41. Er soll wie der Nachtwächter die Stunden laut ausrufen.

42. Er soll einen Beweis seiner körperlichen Stärke geben.

43. Er soll verkehrt auf dem Stuhle sitzen und etwas Ungereimtes sagen.

44. Er soll dreimal niesen, dreimal krähen und dreimal lachen.

45. Er soll eine kurze Predigt über einen ihm gegebenen Stoff halten.

46. Er soll ein komisches Solo tanzen.

47. Er soll einen Windbeutel vorstellen.

48. Er soll ohne Weigerung Alles machen, was ihm sein Nachbar zur Rechten vormacht.

49. Er soll seinen eigenen Lebenslauf kurz erzählen.

50. Er soll einen Betrunkenen spielen.

51. Er soll auf jede an ihn gerichtete Frage verneinend mit verschiedenen Worten antworten.

52. Er soll einen einfältigen Menschen darstellen und auf eine launige verkehrte Art einen Auftrag ausrichten, den ihm sein Nachbar zur Linken gegeben.

53. Vergleiche: die Damen mit Blumen. —

Mit der Ranunkel: Sie hat so viele Blätter wie ihr Herz Launen.
Mit der Kleeblume: Sie sind voll Süßigkeit wie diese.
Mit der Nachtviole: Sie üben ihre Tugenden im Stillen.
Mit der Nelke: Anziehend wie der Duft dieser Blume ist ihr Umgang.
Mit der Lilie: Sie trägt die Farbe der Unschuld und macht den Kopf schwindeln.
Mit dem Schneeglöckchen: Denn sie entwickeln ihre Talente ohne Ermunterung und Pflege unter den ungünstigsten Verhältnissen.
Mit der Aloeblüte: Denn sie lassen gern lange auf sich warten.
Mit der Pfirsichblüte: Denn diese hat einen schönen Teint.

54. Vergleiche: die Herren mit Vögeln. —

Ich denke, sie haben einen eben so guten Magen wie der Vogel Strauß.
Weil sie gern ein wenig klappern, vergleiche ich sie mit einem Klapperstorch.
Wie ein Kibitz schwatzen sie immer nur von sich selbst.
Sie haben eine spitze Zunge wie der Specht.
Sie sind so launenhaft und krausköpfig wie ein Truthahn.
Sie lassen sich durch den Schein verlocken, sie gleichen der Drossel.
Mit einem Papagei vergleiche ich sie, denn sie hacken gern, wenn sie geneckt werden.
Sie lieben das Glänzende, ich vergleiche sie mit einem Raben.

55. Eine Erzählung vortragen, in welcher alle Namen der Gesellschaftsmitglieder vorkommen.

56. Eine Traurede an ein Pärchen in der Gesellschaft halten.

57. Sich ohne Gebrauch der Hände auf den Boden setzen und ebenso wieder aufstehen.

58. Sagen, ob es zulässig sei, neue Wörter zu bilden und warum.

59. Seine Meinung darüber abgeben, ob es vortheilhafter sei, gut reden oder gut schreiben zu können, und diese begründen.

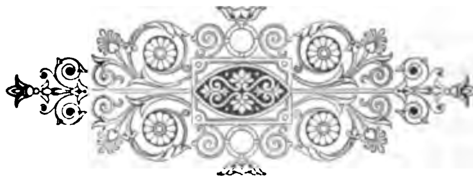
60. Er soll sich darüber auslassen, ob es angenehmer sei, eine schöne Hand oder eine schöne Handschrift zu haben.

61. Er soll entscheiden, ob die Zahl Eins gerade oder ungerade ist.

62. Er soll seine Meinung darüber abgeben, weshalb das Meer salzig ist, ohne den alten Witz mit den Heringen anzubringen.

63. Er soll sagen, warum die Fische stumm sind?

64. Er soll sein Pfand zurückerhalten, wenn er zu sagen weiß, warum die Krebse rückwärts kriechen.





Familien-Spielbuch. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Schaukelspiele: Ein Sonntagsmorgen in Albano. Nach einem Gemälde von Karl Blaas.



Tanz der Herodias. Nach Israel van Meckenen.

2. Gesellige Belustigungen.



Lust ist ein verstärkter Ausdruck für Vergnügen, und so sind auch die Belustigungen unter den Spielen nicht die ernsten, Nachdenken fordernden, sondern die bewegten, munteren, zu Tanz, Scherz und Lachen einladenden. Bei den Belustigungen trägt man im allgemeinen stärkere Farben auf als bei den Detailmalereien der Sprech- und Schreibspiele: hierbei wird der Spielende zum laufenden Sack, zum blinden Jakob, zur Maus haschenden Katze, zum furchtbaren schwarzen Mann; man wird als Fuchs geprellt, als Hahn um seine Hühner beraubt, man schlägt blind einen Topf in Scherben und ist meistens auf der Flucht vor Verfolgung, muß suchen, sich sicher zu stellen und zu retten 2c.

Einen andern Theil der gesellschaftlichen Belustigungen bilden die auf Vermummungen beruhenden Scherze: das Anführen, Täuschen, Erschrecken, Ueberraschen 2c. durch komische Mittel. Diese richtig zu wählen und nicht in das Gruselige und Widerliche überzuschweifen, stets dem ästhetischen Gefühl Rechnung zu tragen, es nirgends zu verletzen, weder beim „Anschwärzen“ noch „Anweißen“ oder Bepudern, oder dem verdeckten Herumreichen sich unheimlich anfühlender Dinge, ist nicht genug anzuempfehlen, denn ein ungehöriger und unzeitiger Scherz kann große Mißstimmung hervorrufen und in die heiterste Laune einen Mißton bringen.

Frohsinn bei Tanz und Spiel soll die Belustigungen durchdringen, welche mehr oder weniger einen volksthümlichen Charakter haben muß, der auch aus den Melodien der dabei gesungenen Lieder spricht und gemüthlich anheimelt.

A. Das Tanzspiel, der Ringelreihen und der mimische Volkstanz.

Das Tanzspiel nimmt die Mittelstellung zwischen dem Tanz als solchem und dem Spiel ohne Tanzbewegungen ein. Die einfachste dieser Bewegungen ist das rhythmische Marschiren und Herumtanzen, mit und auch ohne Gesang. im Kreise, der sogenannte Ringelreihen, mit welchem allerhand Spiele, Fang= und Wahlspiele verbunden werden können. Nächstdem ist es der Langereihen oder „Rüttelreigen", der, zum Spiel gestaltet, viel Munterkeit mit sich bringt.

Wie beim Reigen um die Runde getanzt und abwechselnd bald mit dem rechten, bald mit dem linken Nachbar ausgeschwenkt wird, z. B. bei dem „Hafermähen", bei welchem Wahlspiel Zwei und Zwei mit einander schwenken, und der Ueberzählige in der Mitte des Kreises stehen muß, so wird beim Reigen der Länge nach herunter und herauf chassirt und die in Spalieren einander Gegenüberstehenden bilden abwechselnd durch das Hochhalten der Arme, und indem sie sich die Hände reichen, Bogen, durch welche die anderen Päre hindurchtanzen; oder sie bewegen sich gegen einander und führen schelmische Neckereien, die dann schließlich in eine Art Tanz endigen, aus, wie bei dem thüringischen Tanz „Das dumme Ding", auch das „Gänschen" genannt, das vor dem Aufstellen zum Reigen mit einem Polkatanz eingeleitet wird, und außer den wechselnden Bewegungen: Stampfen mit den Füßen, in die Hände klatschen, Drohen und Stechen mit den Zeigefingern und trotziges Abwenden, auch die richtige und ausdrucksvolle Mimik bedingt.

Bei den Dithmarschen gab es vor Alters zwei Arten des „langen Tanzes", einen sogenannten „Trümekendanz" (Trommeltanz), der mit vielem Treten und mit Handgeberden eingerichtet, und als zweite Art den „Springeltanz", bei dem viel gehüpft und gesprungen ward. Der Trommeltanz ist längst außer Gebrauch gekommen; er ist offenbar die ältere Art, wenigstens von kriegerischem und höherem Charakter. Nur wenige Lieder wurden noch dabei gebraucht. Man darf vermuthen, daß die historischen Lieder voll kriegerischen Geistes ursprünglich nur zum Trommeltanz gesungen wurden. — Die zweite Art, der Springeltanz, hat einen heiteren Charakter. Er war vorwiegend im Gebrauch und die meisten Lieder wurden dazu gesungen. Beiden Arten gemein scheint diese Weise der Ausführung gewesen zu sein: „Ein Vorsänger, der auch wohl Einen zu sich nimmt, um ihn, wenn er ermüdet, abzulösen, steht und hat einen Trinkbecher (wie in den Tänzen der Elfen und Zwerge) in der Hand und hebt den Gesang an. Wenn er einen Vers ausgesungen, singt er nicht weiter, sondern der ganze Haufe, der entweder den Gesang auch kennt oder wohl aufgemerkt hat, wiederholt denselben. Und wenn sie es so weit gebracht, wo der Vorsänger es gelassen, hebt dieser wieder an und singt abermals einen Vers. Sobald diesergestalt nun ein oder zwei Verse wiederholt sind, springt und thut sich Einer hervor, der vortanzen und den Tanz führen will, nimmt seinen Hut

in die Hand, tanzt langsam im Gemache umher und fordert auf diese Weise die Uebrigen zum Tanze auf. Darauf fassen sich Alle der Reihe nach an, doch so, daß angesehenen Leuten die hohe Hand gelassen wird. Wie nun der Vortänzer sich nach dem Gesange und dem Vorsänger richtet, so richten sich die Nachtänzer und alle Personen, weß Standes sie auch seien, durch einander nach ihrem Führer in so großer Einigkeit, daß ein Vortänzer zweihundert Tänzer an der Reihe führen und regieren kann.



Der Ringelreihen.

(131.) **Thüringer Volkstanz.**

Walzertempo. Mündlich, alte Volksweise.

Al - le Wie - sen sind grün, und die Blüm - lein sie blüh'n, und die

Vög - lein sie zwit - schern und sin - gen! In dem schat - ti - gen

Raum, um den duf - ten - den Baum laßt uns hüp - fen und tan - zen und

sprin - gen! Tra - la - la - la, tra - la - la - la, tra - la - la - la - la-



1. Alle Wiesen sind grün,
Und die Blümlein sie blüh'n,
Und die Vöglein sie zwitschern und singen!
In dem schattigen Raum,
Um den duftenden Baum
Laßt uns hüpfen und tanzen und springen!

2. Und wir schließen den Kranz
Zu dem fröhlichen Tanz,
Und die Hände zusammen wir schlingen!
Unter frohem Gesumm
Dreht der Kreis sich herum,
O, welch' lustiges Schweben und Schwingen!

3. Und die Vögelein all'
Mit dem lieblichen Schall
Musiziren zu unseren Tänzen!
Und wir bleiben vereint,
Bis die Sonn' nicht mehr scheint,
Bis die Sterne am Himmel erglänzen. (Karl Enslin.)

Bei diesem Spiel tanzen Alle singend im Kreise. Bei dem Refrain: „Tralalala ꝛc." wird zuerst mit dem rechten und dann mit dem linken Nachbar ausgeschwenkt, d. h. einmal hin- und einmal hergetanzt, und zuletzt im Kreise gedreht.

(132.) Reigentanz.

Mündlich, aus der Umgegend von Bonn.
L. Erk, Liederhort I, Nr. 139.

Mäßig.



1. Nimm sie bei der schneeweißen Hand
Und führ' sie in den Rosenkranz.
Blau, blau Blumen auf meinem Hut,
Hätt' ich Geld und das wär' gut,
Blumen auf mein Hütchen.

2. Jungfer, ihr sollt tanzen
In diesem Rosenkranze!
Blau, blau Blumen ꝛc.

3. Jungfer, ihr sollt küssen!
Das thät' die Jungfer büßen.
Blau, blau Blumen ꝛc.

4. Jungfer, ihr sollt nichen! (nicken!)
Das thät die Jungfer strichen (schmeicheln).
Blau, blau Blumen ꝛc.

5. Jungfer, ihr sollt scheiden!
Das thät der Jungfer leide.
Blau, blau Blumen ꝛc.

6. Jungfer, ihr sollt draußen gehn!
Ein And'rer soll darinne steh'n.
Blau, blau Blumen auf meinem Hut,
Hätt' ich Geld und das wär' gut,
Blumen auf mein Hütchen.

Diesen Reigentanz führen die jungen Leute in Kessenich und Poppelsdorf am Niederrhein an schönen Sommerabenden im Freien aus. Einer führt eine Jungfrau in den Kreis, die dann Alles thun muß, was die um sie tanzenden Mädchen und Jünglinge singen: sie muß tanzen, küssen, nicken, schmeicheln ꝛc.

Am Ende des Liedes treten Beide aus dem Kreise wieder heraus und ein anderes Pär tritt herein. Der Jüngling tanzt mit seiner „Mailine". Dies ist das Mädchen, welches er auf der öffentlichen Versteigerung (die Mailehn genannt) erstanden hat. Letzteres findet gewöhnlich im Mai statt. Die jungen Leute kommen alsdann an einem öffentlichen Orte zusammen, schreiben alle jungen Mädchen im Dorfe auf und jedes wird dann nach dieser Liste einzeln ausgeboten. Je höher das Mädchen weggeht, desto besser; denn alle diese Geldsümmchen werden in die „Mailinenkasse" gethan, woraus man die Sonntagstänze und Kirmesgelage im Laufe des Sommers bestreitet. Das Mädchen ist verpflichtet, seinem Partner mit aller Lieb' und Treue bis aufs nächste Jahr anzuhangen: es muß mit ihm ausgehen, mit ihm tanzen, trinken, singen und ihn auch mitunter necken. Manches Mädchen wird um hohe Preise versteigert; die meisten aber kann man — recht billig haben, weil der Schönen wenige sind und jeder die Schöhste haben will. Auf alte Liebschaften, und wären es selbst Verlobungen, wird keine Rücksicht genommen, und wenn ein Liebender seinen Schatz nicht ersteigern konnte, so muß er auf manche Freude verzichten, wenn er nicht für gewisse Uebertretungsfälle eine bestimmte Strafsumme an die Mailinenkasse entrichten will.

Der Text erinnert an ein berühmtes Lied Walthers von der Vogelweide: „Nehmt, Frauen, diesen Kranz; so ziert ihr den Tanz mit schönen Blumen ꝛc."; auch an das Kinderspiel: „Blauer, blauer Fingerhut."

(133.) **Maitanzreigen.**

Mäßig geschwind. Volksweise, L. Erk, D. Liederhort.







1. :,: Es ging ein Paterke längs die Kant (Uferrand), —
Hei, 's war in dem Mai! :,:
:,: Er nahm ein Nönneke bei der Hand.
Hei, 's war in dem Mai, Mai, Mai!
Hei, 's war in dem Mai! :,:

2. Ach Nönneke, wollt ihr mit mir geh'n, —
Hei, 's war in dem Mai!
Allwo die schönen Blümchen steh'n?
Hei, 's war in dem Mai ꝛc.

3. Nun, Pater, spreit eu'r schwarze Kutt', —
Hei, 's war in dem Mai!
Allwo die Frau die Hose flickt.
Hei, 's war in dem Mai ꝛc.

4. Pater, gebt (beut') der Nonn' 'nen Kuß (Gruß)!
Hei, 's war in dem Mai!
Das mögt ihr wohl noch sechsmal thun.
Hei, 's war in dem Mai ꝛc.

5. Pater, hebt die Nonn' einmal auf, —
Hei, 's war in dem Mai!
Und tanzt mit ihr wie 'ne Kirmespupp'!
Hei, 's war in dem Mai ꝛc.

6. Ach Pater, ihr müßt scheiden (gehn), —
Hei, 's war in dem Mai!
Das Nönnchen, das muß bleiben steh'n.
Hei, 's war in dem Mai, Mai, Mai!
Hei, 's war in dem Mai!

Dieses Lied wird zu einem beliebten Spiele gesungen. Die Gesellschaft bildet einen möglichst bunten Kreis, in dessen Mitte sich der „Pater" aufstellt. Beim Absingen der ersten Strophe hüpfen die in dem Kreise Stehenden um den Pater herum, welcher sich dann unter den Mädchen eine Nonne aussucht und diese mit in den Kreis zieht. Es folgt die zweite Strophe, die der Pater mit den Anderen der Nonne vorsingt. Bei der dritten Strophe knieen Pater und Nonne in der Mitte des Kreises einander gegenüber, so daß der in der vierten Strophe geforderte Kuß (Gruß) nebst seiner

sechsmaligen Wiederholung gehörig gegeben werden kann. Nachdem bei der fünften Strophe der Pater mit der Nonne getanzt hat, sucht sich die von ihm in der sechsten Strophe Verlassene einen neuen „Pater“, und das Spiel wird in derselben Weise fortgesetzt. — Man singt das Lied auch häufig beim Umtanzen des Maibaums, der noch vielfach am ersten Mai aufgepflanzt wird.

Grünes Gras, grünes Gras.

(134.) (Ein alter Frühlingsreigen.)

Mündlich aus der Rheinpfalz. — Alte Volksweise.

Grü - nes Gras, grü - nes Gras, un - ter mei - nen Fü - ßen,
Hier und dort, hier und dort, un - ter die - sen Al - len

hab' ver - lo - ren mei - nen Schatz, werd' ihn su - chen müs - sen.
wird doch wohl auch Ei - ner sein, der mir könnt' ge - fal - len.

Dreh' dich um! dreh' dich um! ich kenn' dich ja,
„Scher' dich raus! scher' dich raus! ich kenn' dich nicht!“

bist du's o - der bist du's nicht? Ach nein, ach nein, du
bist du's o - der bist du's nicht? Ach ja, ach ja, du

bist es nicht, d'rum geh' von mir, ich mag dich nicht!“
bist es wohl, d'rum nimm die Hand von mir zum Lohn.

Die Theilnehmer bilden um ein in der Mitte stehendes, durch das Loos erwähltes Mädchen, das seinen verlorenen Schatz sucht, einen Kreis, während die Uebrigen herumtanzen und singen. Bei „der mir könnt' gefallen“ steht die Gesellschaft still, und das in der Mitte stehende Mädchen tritt auf Eines im Kreise — den falschen Schatz — zu und singt: „Dreh' dich um! ich kenn' dich nicht, bist du's oder bist du's nicht?“ Die Angeredete wendet sich mit dem Gesichte ab und die Fragende setzt ihren Gesang fort bis „ich mag dich nicht“, worauf der Ringeltanz von vorn beginnt und die Spielenden die beiden ersten Strophen wiederholen. Sodann geht die Suchende wieder auf Einen im Kreise zu und singt: „Scher' dich raus, ich kenn' dich nicht!“ der sich wieder umwendet, indes ein Anderer als der richtige Schatz mit den Worten: „Ach ja, du bist es wohl!“ erkannt wird, die entgegengestreckte Hand ergreift und Beide im Kreise herumtanzen, wobei die Uebrigen den Ringelreihen wiederholen. Soll das Spiel fortgesetzt werden, so ernennt der „erwählte Schatz“ ein neues Mädchen als Sucherin.

Mit einigen Veränderungen kommt das Spiel in Oesterreich, am Rhein, in Schlesien, in Ost- und Westpreußen, Schleswig-Holstein und sonst als Kinderreigen noch vor. In Pommern lautet die zweite Strophe: „Hier und dort und überall unter diesen Allen — Dieser mit dem bunten Rock thut mir den Gefallen.“ — Die „Gartenlaube“ (1880, S. 236) sieht darin die bekannte Grundlage so vieler Frühlingsmythen, namentlich: „die Vorstellung, daß die Erde, welche von ihrem Geliebten, dem Frühlings- und Sommergott, durch den Winter getrennt war, jetzt dem Winter absagt und von dem ‚im bunten Rock‘, dem Frühling, erlöst, wieder mit ihm vereinigt wird.“ Die in Nr. 7 desselben Jahrgangs mitgetheilte Melodie eines österlichen

Reigentanzes aus der Wetterau, theilen wir hier noch in der Erwartung mit, dazu vielleicht von irgend einer Seite auch den ursprünglichen, unverfälschten Text doch noch zu erhalten. Das Wetterauer Tanzlied lautet:

Mündlich aus Langsdorf in der Wetterau, von Köhler-Luppe.

Hen - ri soll's, Hen - ri soll's, un - ter die - sen. Fü - ßen.
(?) Hier und dort, hier und dort, un - ter Ei - nes Fü - ßen?

Kapp' ver - lo - ren, Kei - nes nicht, so werd' ich dich er - lö - sen.
Ich hab' ver - lor'n ꝛc.

Hen - ri - bot, an - bi - not, sax 'en Krä - mer ja, ja.
(?) Hier und dort, am and'rn Ort, sagst mir im - mer ja, ja. —

Hast du mich im Sinn, so will ich dich ver - las - sen steh'n

und zu ei - nem An - dern geh'n.

Die Langsdorfer gesamte Kinderschar versammelte sich noch im letzten Jahrzehnt alljährlich vierzehn Tage nach Ostern auf einer nahe beim Orte belegenen Wiese, die „Au“ genannt, um den eigenthümlichen Reigentanz zu spielen. Die ältesten Leute hatten dort das Lied so verzeichnet und in ihrer Jugend diesen Reigen getanzt. Bei den letzten Worten läßt der Tänzer die Tänzerin stehen und engagirt eine andere. — In Schleswig-Holstein fragt das in der Mitte stehende Mädchen: „Willst du mein Schatz sein?“ Wird dies bejaht, so heißt es dann: „Sagst wohl aber ja, ja, meinst wohl aber nein?“, umgekehrt jedoch beim „Nein“; immer aber wird der Betreffende stehen gelassen, ein Anderer als Tänzer erwählt und während des Tanzes mit demselben gesungen:

„Dich, mein Schätzchen, will ich lieben;
Du bist mir ins Herz geschrieben;
Du gefällst mir wohl —
Ja, du gefällst mir wohl.“

(135.) Hafer mähen.

Tanzschritt. Schlesische Volksweise.

Mor - gen woll'n wir Ha - fer mäh'n, wer soll den uns bin - den?
Das soll { un - ser Freund ja / un - sre Freun - din } thun, { den / die } wir hier schon fin - den.

Macht nur fort, ja macht nur fort, hier und dort, ja hier und dort. Un - ter die - sen Al - len wird uns { der / die } ge - fal - len.

Unter diesem Gesange bewegt sich der Ringeltanz bis zum Schluß der Strophe nur im Tanzschritt. Bei den letzten Worten wählt sich der in der Mitte Stehende eine Partnerin, mit welcher er ein pärmal im Kreise herumtanzt, sie dann in die Mitte stellt und sich dem Kreise einreiht, worauf das Spiel in der vorigen Weise wieder aufgenommen wird.

(136.) Der Gänsedieb.

Etwas munter. Mündlich, aus Berlin, L. Erk, D. V.-L. V, 8.

Wer ei - ne Gans ge - stoh - len hat, der ist ein Dieb; wer sie mir a - ber wie - der - bringt, den hab' ich lieb. Da steht der Gän - se - dieb, da steht der Gän - se - dieb!

Die Gesellschaft geht singend im Kreise herum. Einer mit verbundenen Augen steht in der Mitte. Dieser hat einen Stab in der Hand, mit welchem er, nach Beendigung des Gesanges, auf Einen im Kreise zeigt, welcher dann seine Stelle einnimmt.

(137.) Amors Wahl.

Sehr mäßig. Mündlich, aus Berlin, L. Erk, D. V.-L. I, 4, 67.

A - mor ging und woll - te sich er - qui - cken, und das Ding, das woll - te sich nicht schi - cken. Er ging wie - der auf und nie - der, bis er sei - ne Schö - ne fand.

Auch so: sei - ne Schö - ne fand.

1. Amor ging und wollte sich erquicken,
Und das Ding, das wollte sich nicht schicken!
:,: Er ging wieder
Auf und nieder,
Bis er seine Schöne fand. :,:

2. :,: Ihn'n zu dienen bin ich hier erschienen, :,:
:,: Und dies Händchen
Soll ein Pfändchen
Uns'rer treu'sten Liebe sein. :,:

3. Komm, o komm, mein allerschönstes Kindchen!
Reich' mir doch dein zuckersüßes Mündchen.
:,: Fein gelinde,
Fein geschwinde;
Denn es geht zum Hochzeitsschmaus. :,:

Die Spielenden schließen in bunter Reihe einen Kreis, in welchem sich irgend jemand aus der Gesellschaft befindet. Während des Gesanges gehen die Spielenden im Kreise herum. Der in der Mitte Stehende wählt eine Dame. Diese tritt mit in den Kreis, indem der Wählende vor ihr niederkniet und ihr die Hand reicht. Was weiter zu thun ist, besagt Strophe 3. — Bei Fortsetzung des Spieles bleibt die Erwählte im Kreise und das Spiel beginnt von neuem, jedoch mit dem Unterschiede, daß die Dame einen Herrn zu wählen hat.

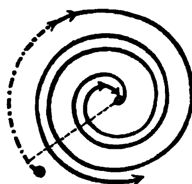
(138.) **Fädchen spinnen.**

Bewegt. Volksweise. Text von J. W. v. G.-G.





Unter dem Gesange tanzt die Gesellschaft, eine lange ununterbrochene Kette bildend, von rechts nach links in Spiralform so nach innen, daß sich ein großer geschlossener Knäuel bildet. Der in der Mitte Stehende muß hierauf durch die ihn umspannenden Arme derart durchkriechen, daß er bei der Stelle herauskommt, wo der Letzte des äußeren „Fädchens" steht, der nun aufs neue umwunden wird, oder die beiden Letzten bilden das Thor, und die ganze Kette läuft unter dem Rufe: „Flickt den Sack!" durch dieses. Will man dabei den Gegenzug in der Schneckenlinie machen, so führt einer der Mitspielenden die Reihe in einer weiten Bogenlinie, welche in Schneckenwindung nach der Mitte zu immer kleiner wird, „rechtsum", bis Alle eng in einander stehen und bei dem Worte „Webestuhle" der Erste und nach ihm die Uebrigen das Gegenziehen in immer größer werdenden Schneckenlinien vollführen. Zur Abwechslung kann der Einzug in die Schnecke auch mit „linksum" und der Gegenzug zum Herausziehen mit „rechtsum" erfolgen.



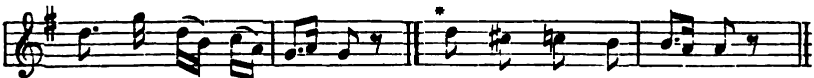
Statt des voranstehenden kann zur Abwechslung auch das nachstehende Spinnerlied gesungen werden:

(139.) **Hurre, hurre, hurre.**

Munter. G. W. Fink, Musik. Hausschatz der Deutschen.







(Die beiden letzten Takte vom * an werden bei jeder Strophe mit demselben Texte eingeschoben.)

(140.) **Mariandhens Spinnerlied.**

Munter. Aug. Harder.





1. Rädchen, Rädchen, gehe, gehe,
Fädchen, Fädchen, drehe, drehe,
Dreh' dich, ohne still zu steh'n;
Denn im Himmel und auf Erden
Kann kein Sonnenstäubchen werden
:,: Ohne Geh'n und ohne Dreh'n. :,:

2. Wenn auf meinem Gartenbeete
Sonn' und Regen sich nicht drehte,
Ja, da gäb's kein grün Gericht;
Wenn um meine Rasenstätte
Nie ein Frühlingslüftchen wehte,
:,: Meine Veilchen kämen nicht. :,:

3. Ohne Dreh'n und Wirbeln klänge
Nie ein Verschen, das man sänge,
Wär's auch noch so hübsch erdacht;
Und blieb nachts, statt fortzudrehen,
Einst einmal der Himmel stehen,
:,: Ach! da blieb es finst're Nacht. :,:

4. Der Professor, unser Vetter,
Weiß doch wohl, was Wind und Wetter,
Sonne, Mond und Sterne sind;
Und er spricht: „Wir Alle drehten
Uns mit Schlössern, Dörfern, Städten,
:,: Um die Sonne wie der Wind. :,:

5. Nun, vom Schnee und Wind und Wetter,
Sonn' und Erde weiß der Vetter
Freilich Manches mehr als ich;
Aber daß man ohne Drehen
Nicht ein Tanzen kann begehen,
:,: Ja, das weiß ich sicherlich. :,:

6. O, da muß man immer schweben,
Immer fliegen, immer weben,
Daß die Stäubchen dreh'n und weh'n;
Immer nach des Tänzchens Weise
Zirkeln rechts und links die Kreise,
:,: Und da gilt kein Stillesteh'n. :,:

7. D'rum, du Rädchen, gehe, gehe,
Und du Fädchen, drehe, drehe,
Dreh' dich ohne still zu steh'n;
Denn es wächst kein Blumenkränzchen,
Und es wird kein Wintertänzchen
Ohne Geh'n und ohne Dreh'n.

(Anton Wall.)

Spinne, spinne.

(141.)

Spinne, spinne ein Knäuel Garn,
So fein, so fein wie Segelgarn.
Vor (Anna) woll'n wir uns verbeugen,
Vor (Anna) woll'n wir uns verneigen,
Vor (Anna) woll'n wir uns schwingen.

Dieses dänische Spiel wird so ausgeführt: Die Mitspieler stellen sich in einen Kreis und singen herumtanzend die obigen Verse. Wessen Name darin genannt wird, muß sich so herumdrehen, daß er dem bisherigen Nachbar zur Rechten die linke und dem zur Linken die rechte Hand giebt, somit dem Kreise den Rücken zukehrt. Wenn sich Alle umgedreht haben, wird das Lied noch einmal gesungen mit der Veränderung, daß statt des Namens eines einzelnen Mitspielers die Worte „für uns Alle“ eintreten, und alle Spielenden auf einmal sich umdrehen, so daß sie wie zu Anfang des Spieles stehen.

(142.) Das Kloster.

Wer sich ins Kloster will begeben
Auf eine lange Lebenszeit,
Der tauscht ja für sein junges Leben
Nur stille Ruh' und Einsamkeit.
Jetzt wendet sich mein Kloster herum,
Ich seh' mich nach was Schönerm um!

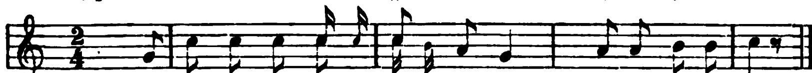
Gegrüßet sei'st du, edles Herze,
Gedrücket sei dir deine Hand,
Ach, Kind, ich lieb' dich nicht zum Scherze,
D'rum reich mir deinen Mund zum Pfand!
Mein Herz, dein Herz stimmt überein,
Ach ja! ach nein! Das kann ja nicht sein!

Jetzt muß ich wandern meine Straße,
Muß einsam und alleine sein,
Muß geh'n, muß steh'n, muß Alles verlassen,
Muß wieder in mein Kloster hinein!
Ach ja! ach nein! Das kann ja nicht sein!
Kann es nicht sein, so tret' ich hinein!

Eines der Spielenden steht in der Mitte des Kreises. Gemeinsamer Gesang. Bei dem: „Jetzt wendet sich &c." macht der Kreis die entgegengesetzte Wendung (Tournée). Der in der Mitte Stehende grüßt nach Vorschrift des Liedes &c. Bei: „Mein Herz &c." tanzt das Pär, die Uebrigen folgen. Der Kreis bildet sich von neuem; schließlich tritt die gewählte Person in den Kreis und das Spiel beginnt von neuem.

(143.) Die Kanönnekes (Nönnchen).

Mäßig. — Mündlich, aus Mörs am Niederrhein, L. Erk, D. Volksl. II.



Kanönneken: 1. Do kohm all ein Ka - nön - ne - ken an.
Chor: 2. Wat woll dat ein Ka - nön - ne - ken dann?
Kanönneken: 3. Dat woll so gern e - ne {Frei - er / Frei - e - rin} häbb'n.
Chor: 4. Wat soll dat dann för'-ne {Frei - er / Frei - e - rin} sien?
Kanönneken: 5. Dat soll de {Wel - lem / Lis - ken} san - sen.
1—5. O - men Do - men Dis.

Alle Spieler, bis auf Einen, stellen sich in eine Reihe und fassen sich bei den Händen. Dieser Reihe gegenüber steht der einzelne Spieler (das Kanönneken oder Nönnchen) und fängt an zu singen. Bis zur ersten Hälfte des Gesanges („Do kohm all ein Kanönneken an") bewegt er sich ganz leicht, fast tanzend, mit einer kleinen Verbeugung gegen die stillstehende Reihe, und zieht sich alsdann bei dem „Omen Domen Dis" ebenso wieder zurück nach der anfänglichen Stelle. Nun beginnt der Gesang der übrigen Spieler. Bei den Worten: „Wat woll dat ein Kanönneken dann?" bewegen sie sich vorwärts (dem Kanönneken zugekehrt) und bei „Omen Domen Dis" kehren sie wieder zu ihrer früheren Stelle zurück. Auf dieselbe Weise sind auch die folgenden Strophen auszuführen. In der vierten Strophe nennt die Sängerin (der Sänger) irgend einen „Freier" (eine „Freierin") mit Vor- und Zunamen, tanzt bei dem „Omen Domen Dis" auf ihn (sie) zu, reicht ihm (ihr) ihre (seine) rechte Hand und führt ihn (sie) mit den Worten:

„Ich nehme dich zur rechten Hand
Und führe dich ins Vaterland"

auf ihre (seine) anfängliche Stelle zurück. (Sollten sich etwa unter der Zahl der Spielenden nur Mädchen oder im andern Fall nur Knaben (junge Herren) vorfinden, so können jene ihren „Freier" und diese ihre „Freierin" aus der Reihe der umstehenden Personen wählen. Hierauf beginnen Beide das Ganze wieder mit den Worten:

„Da kohmen all twee Kanönnekes an" &c.

und der Chor singt:

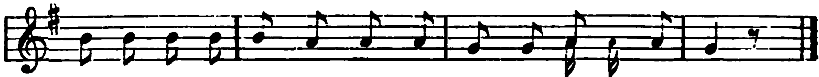
„Wat woll'n de twee Kanönnekes dann?" &c.

Auf zwei folgen drei, dann vier, fünf Kanönnekes und so fort bis alle „Kanönnekes" geworden. Alsdann ist das Spiel zu Ende.

(144.) **Der Kirmesbauer.**

Fröhlich. Mündlich, aus der Umgegend von Halle, L. Erk's Volksl. I, 3, 39.





Zur Strophe 8.



2. O Bauer, hast du Geld,
O Bauer, hast du Kirmesgeld,
Ki-Ka-Ki-Ka-Kirmesgeld,
O Bauer, hast du Geld.

3. So nimm du dir ein Weib,
So nimm du dir ein Kirmesweib,
Ki-Ka-Ki-Ka-Kirmesweib,
So nimm du dir ein Weib.

4. So tanze mit dem Weib ꝛc.

5. So knie' dich zu der Erd' ꝛc.

6. So küsse du dein Weib ꝛc.

7. So schlage du dein Weib ꝛc.

8. So stehe wieder auf!
O Bauer, schēr' dich 'raus!

Die Spielenden bilden einen Kreis, und Eines, das den „Bauer" vorstellt, tritt in die Mitte. Alle tanzen um den Bauer herum und singen: „Es fuhr ꝛc." Bei der Stelle: „So nimm du dir ein Weib" wählt sich der Bauer ein beliebiges Mädchen aus dem Kreise zum Weib. Das Weib tritt zu dem Bauer in den Kreis ein und der Gesang geht weiter: „So tanze mit dem Weib ꝛc.", und das im Kreise stehende Pār tanzt, ꝛc. Bei der Stelle: „So knie' dich zu der Erd'" knieen Beide nieder, das Angesicht gegen einander gekehrt. Bei Strophe 6 küssen sich Bauer und Weib, bei 7 klopft der Bauer mit beiden Händen dem Weib auf die Schulter. Bei der letzten Strophe stehen Beide wieder auf, der Bauer tritt aus dem Kreise, das Weib bleibt darin und wird Bauer. Tanz und Gesang beginnen von neuem, bis die Reihe an Alle gekommen und Alle im Ringel gewesen sind. — Hier und da ist die Reihenfolge auch eine andere; es wählt sich z. B. der Bauer ein Weib, das Weib wählt sich ein Kind, das Kind eine Magd, die Magd einen Knecht. Bei der sechsten Strophe küßt der Bauer sein Weib und tritt aus dem Kreise, mit der siebenten Strophe küßt das Weib ihr Kind und tritt gleichfalls ab; nur der Knecht bleibt stehen und wird im neuen Spiel „Bauer".

In den Städten des Rheinthales findet der Tanz unter der Johanniskrone statt. Zwei oder drei ineinander gehende, sich kreuzende Reifen werden dort am Johannisabende mit Laubwerk, Blumen, Eierschnüren und bunten Fähnchen aus Papier und Flittergold zu einer stattlichen Krone ausstaffirt und unter großem Jubel aufgehängt. In Städten wird sie von den Dachluken zweier gegenüberstehenden Häusern mittels Schnüren so angebracht, daß sie über der Mitte der Straße schwebt. Im Innern der Krone ist eine hohle Kugel aus öldurchtränktem Papier angebracht, worin abends eine Kerze angezündet wird. Am Nachmittage des Johannistages selbst und an den folgenden Abenden, so lange die Krone noch frisch und grün ist, wird der Tanz aufgeführt. Knaben und Mädchen stellen sich unter der Krone in einem Kreise auf. Erwachsene schließen sich dann an. Der Boden ist mit Blumen und Laub bestreut. Alle tanzen singend im Ringel umher, oft bis in die Nacht hinein. Die Mädchen, welche die Krone geschmückt haben, gehen auch wohl in der Nachbarschaft und unter den Zuschauern umher, kleine Gaben und Geldstücke zu sammeln, um ein Festmahl von Wecken und Milch oder einen Reisbrei zu bereiten, der gemeinschaftlich genossen wird.

Die Flucht aus dem Kloster.

(145.) Die Herren stellen das Mönchskloster, die Damen das Nonnenkloster vor. Von beiden Seiten wird ein Abt und eine Aebtissin gewählt und dann ein Mönch und eine Nonne, die streng bewacht werden müssen. Hierauf bildet jeder Theil einen besonderen Kreis; in den Kreis der Mönche wird der bewachte Mönch eingeschlossen, der mit gebundenen Händen auf einem Stuhle sitzt; in den Kreis der Nonnen die Nonne, in gleicher Stellung. Außerhalb des Kreises der Mönche befindet sich der Abt, und außerhalb des zweiten Kreises die Aebtissin. Nun setzt sich jeder Kreis mit langsam feierlichem Chorgesang in Bewegung. Dabei können die Vokale gesungen werden: a — e — i — o — u — u — o — i — e — a.

Die Mönche gehen rechts, die Nonnen links herum, beide, ohne sich angefaßt zu haben, Einer hinter dem Andern. Der Abt und die Aebtissin achten auf jede Bewegung der Eingesperrten und rufen daher öfters: „Hütet ihn! Hütet sie! Thüre zu! Haltet ihn — sie — fest! Aufgemerkt!“ Mönch und Nonne suchen nun zu gleicher Zeit zu entkommen; gelingt ihnen dies, so sind sie frei und der Abt und die Aebtissin werden zur Strafe für sie in engeren Gewahrsam gebracht. Das Spiel fängt dann von neuem an.

Entkommt aber nur der Mönch oder die Nonne, so wird ihnen nachgesetzt. Mönche und Nonnen bilden dann einen gemeinschaftlichen Kreis, in dessen Mitte die beiden Flüchtlinge neben einander gesetzt werden. Hierauf bewegt sich der Kreis wieder und singt das deutsche Alphabet nach der Melodie: „Der Vogelfänger bin ich ja!“ Die beiden Arrestanten müssen unter der Zeit still und ruhig dasitzen und dürfen kein Wort mit einander reden. Handeln sie dagegen, so wird ihnen ein Tuch vor den Mund gebunden. — Gelingt es ihnen, zu entkommen, so sind sie frei, und der befreite Mönch darf dann eine Nonne, die befreite Nonne einen Mönch bestimmen, welche eingekerkert werden sollen.

Der Vogelfänger.

(146.) (Marschir- und Tanzspiel.)

Allegretto. Mozart, Zauberflöte.

Der Vo-gel-fän-ger bin ich ja, stets lu-stig hei-sa hop-sa-sa! Der Vo-gel-fän-ger ist be-kannt bei alt und jung im gan-zen Land. Weiß mit dem Lo-cken um-zu-geh'n und mich aufs Pfei-fen zu ver-steh'n! D'rum kann ich froh und lu-stig sein, denn al-le Mäd-chen sind ja mein.

1. Der Vogelfänger bin ich ja,
Stets lustig, heisa hopsasa!
Der Vogelfänger ist bekannt
Bei alt und jung im ganzen Land.
Weiß mit dem Locken umzugeh'n,
Und mich aufs Pfeifen zu versteh'n!
D'rum kann ich froh und lustig sein,
Denn alle Mädchen sind ja mein.

2. Der Vogelfänger bin ich ja,
Stets lustig, heisa hopsasa!
Der Vogelfänger ist bekannt
Bei alt und jung im ganzen Land.
Ein Netz für Mädchen machte ich,
Ich fing' sie dutzendweis für mich;
Dann sperrte ich sie bei mir ein,
Und alle Mädchen wären mein.

3. Der Vogelfänger bin ich ja,
Stets lustig, heisa hopsasa!
Der Vogelfänger ist bekannt
Bei alt und jung im ganzen Land.
Wenn alle Mädchen wären mein,
Dann tauschte ich mir Zucker ein,
Und welche mir am liebsten wär',
Der gäb' ich gleich den Zucker her.

4. Der Vogelfänger bin ich ja,
Stets lustig, heisa hopsasa!
Der Vogelfänger ist bekannt
Bei alt und jung im ganzen Land.
Doch, flinker Knabe, hübsch bedacht!
Und nimm dich lieber selbst in Acht!
Gar Manchem, wie's Erfahrung lehrt,
Ging's bei dem Fangen umgekehrt.

5. Der Vogelfänger bin ich ja,
Stets lustig, heisa hopsasa!
Der Vogelfänger ist bekannt
Bei alt und jung im ganzen Land.
Und ist der Bursch ins Netz gebracht,
Dann, süße Freiheit, gute Nacht!
Doch gäb' ich mich recht gerne d'rein,
Wär' nur das rechte Mädel mein.

Der Vogelfänger steht in der Mitte des Kreises, während das Lied gesungen wird, und bei den letzten Zeilen der Strophe sucht er eines oder mehrere der Mädchen, die sich rasch im Kreise drehen, zu fangen. Zum Schluß bilden die Gefangenen um den Vogelfänger einen kleinen Kreis und drehen sich gleichzeitig mit dem großen.

Der Jungfernkranz.

(147.) (Marschir- und Tanzlied.)

Andante wie Allegretto. Volkslied (Freischütz von C. M. v. Weber).

Vorsängerin.

Wir win - den dir den Jung - fern - kranz mit veil - chen blau - er Sei - de, wir füh - ren dich zu Spiel und Tanz, zu Glück und Lie - bes - freu - de. Schö - ner, grü - ner, schö - ner grü - ner Jung - fern - kranz, veil - chen - blau - e Sei - de, veil - chen - blau - e Sei - de.

1. Wir winden dir den Jungfernkranz
Mit veilchenblauer Seide,
Wir führen dich zu Spiel und Tanz,
Zu Glück und Liebesfreude.
:,: Schöner, grüner, schöner grüner Jungfernkranz,
Veilchenblaue Seide. :,:

2. Lavendel, Myrt' und Thimian,
Das wächst in meinem Garten,
Wie lang' bleibt doch der Freiersmann,
Ich kann es kaum erwarten.
:,: Schöner, grüner 2c. :,:

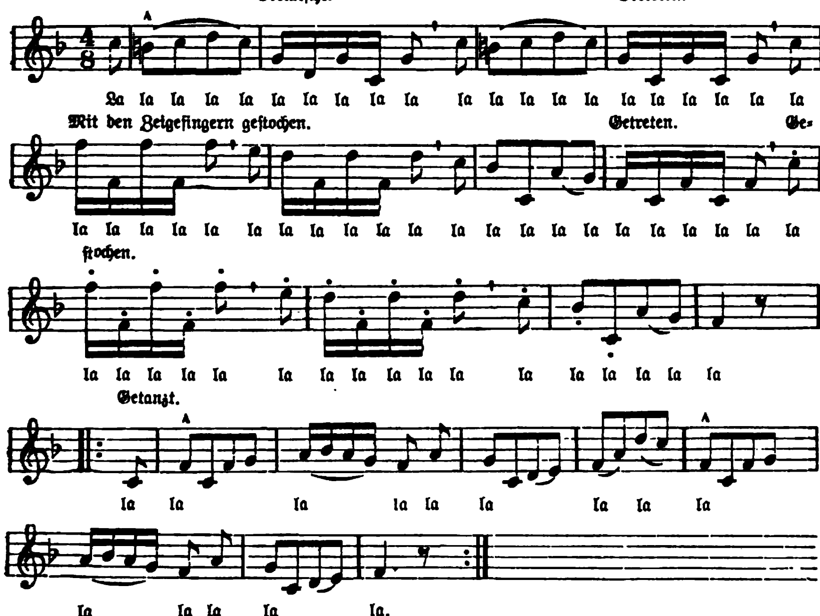
3. Sie hat gesponnen sieben Jahr'
Den gold'nen Flachs am Rocken,
Das Hemdlein ist wie Spinnweb' klar,
Und grün der Kranz der Locken.
:,: Schöner, grüner 2c. :,:

4. Und als der schmucke Freier kam,
War'n sieben Jahr' verronnen,
Und weil er die Herzliebste nahm,
Hat sie den Kranz gewonnen.
:,: Schöner, grüner 2c. :,:

Die Gesellschaft macht unter dem Singen des Liedes die Kette (chaine), und bei dem Refrain: „Schöner, grüner ꝛc.“ tanzen die Beiden, die gerade zusammentreffen, in die Runde — dann wird die Kette fortgesetzt, und dies so bis zum Schluß der vierten Strophe wiederholt.

(148.) Das dumme Ding oder „Das Thüringische Gänschen“.

Bewegt. — Thüringischer Volkstanz.



(149.) Der Vogelsteller oder Winkler.

Mit den Füßen trapp, trapp, trapp,
Mit den Händen klapp, klapp, klapp,
Ich sag' dir's fein,
Hüt' dich fein,
Laß dich mit kein'm Andern ein!

Einer der anmuthigsten Tänze im sächsischen Voigtlande, wird ähnlich wie das „Dumme Ding“ oder „Gänschen“ in Thüringen ausgeführt. Bei den Silben „trapp, trapp, trapp“, wird dreimal mit den Füßen gestampft, dabei mit den Händen geklatscht; bei den Worten: „Ich sag' dir's fein“ (ich sag' d'r'sch fei') erheben die Tanzenden schelmisch einander drohend erst den rechten, dann den linken Zeigefinger, und bei den letzten Worten drehen sie sich auf dem Absatze um. Daran schließen sich einige Takte Rutscher, bis von neuem das Spiel beginnt.

(In Hohenleuben singt man zum Vogelsteller:)

Der Sandmann ist da, juch, juch!
Er hat so schönen weißen Sand
Und ist im ganzen Land bekannt.
Der Sandmann ist da, juch, juch!
Dort guckt er schon zum Thor herein,
Er weiß, wo schöne Mädchen sein;
Der Sandmann ist da, juch, juch!

Vogel hupf auf d' Höh'.

(150.) Ein ähnlicher Tanz ist unter dem vorbezeichneten Namen im Gebiete des ehemaligen Fürstenthums Passau der beliebteste Nationaltanz, den man nirgends mit so schönen Touren, Wendungen und mit solcher Lebhaftigkeit und sittiger Grazie ausführen sieht als hier. Bald wird gehüpft, bald gestampft, jetzt mit den Händen in einander und auf die Kniee geklatscht, darauf gedreht und endlich gewalzt.

Strasak oder Schrecker.

(151.) Bei dem Strecker oder „böhmischen Gänschen" tanzt eine beliebige Anzahl von Pären sechzehn Takte hindurch die gewöhnliche Polka, worauf der Tänzer die Tänzerin losläßt und sich ihr in einer kleinen Entfernung gegenüberstellt; schnell darauf stampfen Beide, streng nach dem Rhythmus der originellen Tanzmelodie, sekundenlang mit den Füßen, drohen dann einander schelmisch zuerst mit dem rechten, dann mit dem linken Zeigefinger und drehen sich flink auf den Absätzen herum. Nun jedoch erfaßt der Tänzer nicht mehr seine frühere Tänzerin, sondern die Tänzerin seines hinteren Nachbars und führt wieder nach sechzehn Takten Polka die früheren Touren aus, worauf ein neuer Damenwechsel eintritt, der sich so lange wiederholt, bis jeder Tänzer sämtliche Mädchen der Reihe nach zum Tanze genommen hat.



Böhmischer Tanz.

Der Tänzer singt:

Mädchen, glaub' nicht dies und das,
Bin ein Bursch aus Sitzenlaß:
Mädchen, glaub' nicht dies und das,
Bin aus Sitzenlaß.
Diese lieb' ich, jene auch,
Doch am End' hab' ich's im Brauch.
Wie der Fink:
Süßes Ding,
Hab' ich satt dich, flieh' ich flink.

Der Kosak.

(152.) Ein russischer Nationaltanz, der von zwei Personen ausgeführt wird, die sich abwechselnd gegen einander bewegen und wieder entfernen und diese Touren mit Pantomimen begleiten. Er wird mit stampfenden Schritten, in weiten Bewegungen und mit in die Seiten gestemmten Armen getanzt. Die einfache Melodie im Zweivierteltakt springt gewöhnlich scharf und schroff aus Moll in die verwandten Tonarten über.

Bei allen Nationaltänzen muß das dazu gehörige Kostüm das Charakteristische vervollständigen, daher tanzt man sie auch vorzugsweise auf Maskenbällen und zu besserer Wirkung in Quadrillen, wo es die Tanzweise zuläßt.

Der Csárdás (Tschardasch).

(153.) Ein eigenthümlicher ungarischer Nationaltanz, der mit einem Andante beginnt und immer stürmischer wird, von jedem anders erfaßt und ausgeführt, mit dem höchsten Anstande gepärt die südliche Glut und Lebhaftigkeit athmet. Sechs, acht und mehr Päre, so viel gerade Tanzlustige da sind, stellen sich in einen Kreis. Der Tänzer faßt seine Tänzerin um den Leib, und so lange das Andante dauert, begnügt er sich, sie einfach rechts oder links zu drehen, sie schelmisch lächelnd zu betrachten, mit den bespornten Absätzen zusammenzuschlagen, und bald das eine Bein, bald das andere aufzuheben. Sie blickt zu Boden, hat ihm eine Hand auf die Schulter gelegt und hüpft zuweilen in die Höhe, ohne dabei vom Platze zu kommen; nur zuletzt, wenn die Violinen der Zigeuner in ihren wilden Klängen zur tollsten Lust auffordern, fängt er an, sich von seinem Platze zu bewegen und herumspringend einen Kreis zu beschreiben. Dabei ist von einer Tanzfigur, die ein einziges Pär unter sich oder mehrere zusammen aufführen, gar keine Rede. Die Tänzerin lächelt zuversichtlich, und während sie die linke Hand in die Seite stemmt, legt sie die rechte auf die Schulter ihres Tänzers, und wie der Zigeuner die Töne seiner Geige willkürlich schweifen läßt, wohin sie nur wollen, so scheint der Csárdástänzer gerade das mit seinen wilden Bewegungen ausdrücken zu wollen, was ihm in den Sinn kommt. Es ist ein ewiges Hinneigen und Fliehen, ein Hochaufspringen und Tiefniederbeugen, ein höchst ergötzliches, ja hinreißendes Durcheinander, das um so mannigfaltiger und toller erscheint, da jedes Pär sich mit einem außerordentlich kleinen Raum begnügt und sich um die Nebentanzenden durchaus nicht bekümmert.



Csárdás.

Der Csárdás ist in allen Gesellschaften beliebt: man sieht junge Mädchen aus dem Bürgerstande seinen verführerischen Klängen folgen, ja man hört ihn auch zuweilen in den goldenen Sälen der Ofener Kaiserburg, wo es einen eigenthümlichen Eindruck macht, wenn die große Militärmusikbande auf einmal verschwindet und die Zigeuner im schwarzen Anzuge mit Tymbal, Streichinstrumenten und Klarinetten auf der Tribüne erscheinen. Die ernsten ungarischen Magnaten legen den Pelz mit Perlenschnur und Edelsteinkette auf die Seite und stellen sich in den Kreis mit ihrer Tänzerin, die sich zierlich auf die Seite biegt, mit der rechten Hand graziös ihr Spitzenkleid faßt und die linke auf die Hüfte legt. Es ist ein Csárdás, einfacher und eleganter als der der niederen Volksklassen, aber es sind dieselben ausdrucksvollen Bewegungen, dasselbe Winden und Drehen, Entfliehen und Haschen, der gleiche Nationaltanz. Sprechen doch die heimischen Liederklänge so gewaltig an, daß ungarische Große mit weißem Barte am andern Ende des Säles von ihren Sitzen aufstehen, im Takte gegen einander schreiten und sich, wie bei der beliebten „Werbung“, die Hände reichen. Es erinnert dies an jenen ungarischen Tanz, nach dem die Werber in geputzter Husarenuniform durch die Straßen zogen und sich weder durch Regen noch Schmutz stören ließen. Wo sie vorbeikamen und tanzten, lief das Volk zusammen, und die jungen Bursche vom Lande ließen ihre Wagen und Gespanne stehen und sprangen jubelnd in den Kreis, um mit ihnen im Tanz zu wetteifern. Die Musikanten sind stets Zigeuner, die keine Note kennen, aber aus ihren Geigen durchdringende Streiche hervorlocken und den ungarischen Tanz meisterhaft spielen, besser als irgend ein Virtuose im Konzert es vermag. (O. Spamer, Brevier der Tanzkunst.)

Tarantella.

(154.) Die heutige, besonders im Tarentinischen und in Neapel berühmte Tarantella wird von zwei Personen nach einer im Sechsachteltakt geschriebenen, außerordentlich munteren Melodie getanzt.



Tarantella.

Es liegt eine Art hinreißender bacchantischer Wuth in den Rhythmen dieser Tanzweise, die häufig nur von Gesang unter Begleitung von Tamburin und Kastagnetten ausgeführt wird. Die Tänzer treten, indem sie eine Weile auf einem Flecke einander gegenüberstehend trippeln, eigentlich nur den Takt, wenden sich dann, wechseln die Plätze und suchen einander in neuen Touren und Tanzsprüngen zu übertreffen.

In Neapel wird dieser Tanz häufig mit einer Rapidität getanzt, die den Tänzer als einen vom Dämon des Tanzes besessenen Satyr erscheinen läßt. Wenn man ihn erschöpft glaubt, so schnellt und wirbelt er sich aufs neue in den Tanz, als gelte es, jetzt erst zu beginnen. — Der Sizilianer drückt in demselben weniger die leidenschaftliche Glut des Südländers aus, als eine Freude an rhythmischem Dahingleiten auf den Wellen der Musik. Es ist darin mehr ein zärtliches als lüsternes sich Aufsuchen und Vermeiden, eine tändelnde Schaukelbewegung, so leicht und gaukelnd, wie das Spiel zweier Schmetterlinge ausgedrückt.

Den Namen hat das Spiel von der Tarantel, einer großen Spinne, deren Stich die Menschen in eine Art Tollwuth versetzt, in der sie herumrasen, tanzen und springen.



Fandango.

Der Fandango.

(155.) Der Fandango wird mit langsamer Bewegung im Sechsachteltakt von zwei Personen getanzt, die ihre Schritte unter Kastagnettenbegleitung ausführen. Der Schall derselben und die Bewegungen der Füße, der Arme und des ganzen Körpers müssen der Musik mit der größten Genauigkeit folgen. Alles im Fandango ist Leben und Aktion. Der Charakter des Tanzes ist anfangs sanft, zärtlich und hingebend; dann steigert er sich allmählich bis zum Extrem südlicher Leidenschaft. Früher tanzten ihn hochgestellte Personen mit Würde und Fröhlichkeit und nach den Regeln, die das Theater für diesen Tanz vorschreibt. Nachher wurde er allgemeiner

und stieg herab in die unteren Klassen, wo er mit ungezwungeren und extravaganteren Bewegungen ausgeführt wird. Den Spanierinnen, die von Kind auf diesen nationalen Tanz üben, darin gleichzukommen, wird schwer halten, denn das südliche Feuer des Temperaments, die naive Auffassung und Wiedergabe der vorgeschriebenen Gesten und Mimik gehört mit dazu, doch muß mindestens das rhythmische Klappern mit den Kastagnetten gut eingeübt sein.

Die Cunca, ein chilenischer Nationaltanz, ist dem Fandango in den meisten Bewegungen ähnlich.

Der Kissentanz (Cushion-danz).

(156.) Ein in vertrauten Familienzirkeln Englands noch heute beliebter altenglischer Tanz. Sämtliche Päre bilden einen weiten Kreis, und einer der Tänzer, der unter seinem Arme ein großes, gewöhnlich rothsammetnes Kissen trägt, chassirt im Säle in die Runde, steht gegen das Ende der munteren Melodie „Jean Anderson" still und singt, zu dem Musiker gewendet:

„Der Tanz kann nicht weiter geh'n."

Worauf der Musiker antwortet: „Ich bitte, Sir, was sprecht Ihr so?"

Der Tänzer erwidert: „Jean Anderson (hier wird beliebig der Name derjenigen Dame eingeschaltet, mit der der Herr den Tanz aufführen will) will nicht mir mir geh'n!"

Der Musiker entscheidet dann:

„Sie muß mitgeh'n, und sie wird mitgeh'n,
Und sie muß, ob sie will oder nicht will geh'n."

Die Dame begiebt sich hierauf in die Mitte des Kreises, der Herr legt sehr galant das Kissen vor sie auf den Boden, und giebt ihr, während sie darauf niederkniet, einen Kuß, wozu er die Worte singt:

„Jean Anderson, ich grüße dich, willkommen seist du mir."

Die Dame nimmt alsdann die Kissen an sich und Beide tanzen im Säl in die Runde und singen dazu:

„Prinkum, Prankum, das ist ein schöner Tanz:
Und tanzen wir ihn noch einmal,
Noch einmal und noch einmal,
Und tanzen wir ihn noch einmal."

Dann stehen sie still und die Dame setzt den Tanz, gegen einen Herrn gewendet, in derselben Weise fort, nur mit dem Unterschied, daß sie den Namen des Herrn nennt und der Musiker den zweiten Vers in: „Ich bitte, Madame ꝛc." umändert. Alle drei tanzen und der zuletzt gewählte Herr fährt fort. Auf diese Weise tritt die ganze Gesellschaft allmählich aus dem größeren Kreis vor, bis Alle daran gekommen sind. In derselben Art verlassen sie den engeren Ring auch wieder, indem sie statt „will nicht mit mir geh'n" — „will nicht von mir geh'n" und für „willkommen seist du mir" — „so leb' denn wohl, du geh'st von mir" singen. (Die Dame wurde früher sowohl bei der Aufnahme in den Ring wie beim Scheiden aus demselben von dem Herrn geküßt, ebenso der Herr von der Dame. Noch jetzt besteht die Sitte des Küssens beim Tanz unter dem Landvolke in vielen Gegenden Englands.)

B. Lauf- und Fangspiele.

Nächst den „Ballspielen" sind die Lauf- und Fangspiele am weitesten verbreitet. Wie jene, bedingen auch diese mehr oder weniger ausgiebige Bewegungen, turnerisches Geschick, Augenmäß zur genauen Abmessung von Distanzen, Behendigkeit und Ausdauer und fordern weniger gewaltsame Kraftäußerung, gewähren dagegen hinreichenden Stoff zur Uebung nicht blos körperlicher, sondern in vieler Beziehung auch geistiger Kräfte. Denn sie wecken und nähren Heiterkeit und Frohsinn, erzeugen Besonnenheit und Aufmerksamkeit und rufen Muth und Tapferkeit hervor.

Alle hierher gehörigen Spiele sind durchgehends einfach, natürlich und werden von Knaben und Mädchen mit gleicher Lust geübt. Dabei kann die Dauer den Kräften gemäß bestimmt werden. So wird z. B. in den Wettlaufspielen für die Mädchen die Bahn durchgängig abgekürzt, also ein näheres Ziel gesteckt oder doch sonst Erleichterung gewährt. Sie sind die eigentlichen Spiele der Jugend, der Halberwachsenen wie der Erwachsenen zugleich. Das Erhaschen, Entdecken, einander Zuvorkommen, überhaupt das Strategische ist hier, wo noch das Asylrecht in dem „Anschlagmal" erhalten ist, Hauptsache. Der schnellste, gewandteste und scharfsichtigste Spieler, der immer auf dem „rechten Flecke" ist, wird stets als Sieger triumphiren.

Im ganzen lassen sich unterscheiden: Einfache Lauf- und Fangspiele, wie Platzwechseln und Haschen, Streit- und Wettlaufspiele, wie Barlauf, Kreisfang- und Plumpsackspiele, Versteck-, Such- und Rathspiele, wozu die meisten Blindlingsspiele zählen, endlich die gemischten Spiele, welche mehrere der betreffenden Aktionen zugleich umfassen. Sie werden theils ohne, theils mit Gesang vorgenommen. Unter den Plumpsackspielen sei das altpreußische: „Ich bin ja der Böttcher ꝛc." als eines der ältesten noch besonders genannt.

Die Spiele in ihrer altherkömmlichen Form überhaupt zu bewahren, gehört zu den Vorschriften, welche bereits Platon auszusprechen für nothwendig fand; nach seiner Forderung sollte die jedesmalige Jugend, um sie an Stetigkeit und Festhaltung des Bestehenden frühzeitig zu gewöhnen, immer dieselben Spiele auf eine und dieselbe Weise üben, nur an ihnen ohne Wandel Wohlgefallen finden.

a. Das Platzwechseln und Haschen.

Das Wesen aller Spiele, die unter der Bezeichnung „Platzwechseln" verstanden werden, besteht darin, daß bei einer ungeraden Zahl der Spielenden die Plätze vertauscht werden und der Uebrigbleibende „sein muß". Im Freien nimmt man alle die Platzwechselspiele vor, bei denen nicht auf Stühlen gesessen wird und die bei ausgiebigerer Bewegung unterhaltender sind.

Eckchen.

(„Winkel um!" — „Kämmerchen vermiethen". — „Schneider, leih' mir deine Schēr!")

(157.) Die Spielenden stellen sich vereinzelt in einen Kreis an bestimmte Plätze, die durch Bäume, hingelegte Steine ꝛc. bezeichnet sind. Eins geht in dem Kreise auf und ab und spricht: „Eckchen, Eckchen! giebt's kein Eckchen? Kann kein Eckchen finden", oder ruft: „Winkel um!" Die Uebrigen wechseln schnell ihre Plätze. Kann dabei der Suchende einen Platz erhaschen, so stellt er sich ein und der dadurch Ausgeschlossene muß an seiner Statt in die Mitte. — Man fragt auch: „Kein Kämmerchen zu vermiethen?" und die Antwort heißt dann: „Ein Häuschen weiter!" Oder man sagt: „Schneider, leih' mir deine Schēr!" und der Andere antwortet: „Da lauft sie lēr!"

Von Ort zu Ort.

(158.) Jeder wählt sich den Namen eines Ortes. Der in der Mitte Stehende ruft hierauf: „Ich reise von —? nach —! Die Inhaber der beiden genannten Namen müssen rasch ihre Plätze wechseln und der Reisende sucht einen leer gelassenen Platz einzunehmen.

Wie gefällt dir dein Nachbar?

(159.) Je Zwei stehen zusammen und die Päre in einiger Entfernung von einander. Einer geht herum und fragt, wen er will: „Wie gefällt dir dein Nachbar?" und lautet die Antwort: „schlecht, ich wünsche N. N.", so muß getauscht werden. Wer keinen Platz bekommt, fragt.

Der König ist nicht zu Hause.

(160.) Dieses Spiel stammt von dem Dänenkönig Friedrich II. her, dem es zuweilen gefiel, mit dem Ausrufe: „Der König ist nicht zu Hause", die Fesseln der Etikette bei seinen Hofleuten in der Gesellschaft abzustreifen, und wenn ihm des Lärms und der Munterkeit zu viel wurde, durch den Gegenruf: „Der König ist wieder zu Hause" in die gehörigen Schranken zurückzuweisen.

Man beginnt damit, bei irgend einer Arbeit sehr beschäftigt zu thun, z. B. mit Nähen, Stricken, Malen, Lesen ꝛc. Sobald der Ruf ertönt: „Der König ist nicht zu Hause!" verläßt jeder die Arbeit und tummelt sich in müßiger Lustigkeit herum; auch tanzt man zu Paren, sucht einander zu haschen und Aehnliches. Heißt es dann plötzlich: „Der König ist wieder zu Hause", so muß jeder an seinen frühern Platz und die alte Arbeit wieder vornehmen. Wer seinen Platz zuletzt erreicht, giebt ein Pfand. Dem König steht die Entscheidung darüber zu. Hat er sich einmal geirrt, so muß er seine Krone niederlegen und der falsch Angeklagte tritt an seine Stelle.

Verwandt damit ist das folgende Spiel, das sich auf das lustige Leben in den Klöstern bezieht, wenn der Abt nicht anwesend ist.

Der Abt ist nicht zu Hause.

(161.) Der zuerst zum Abte Ausgezählte erhält eine Klingel, alle Uebrigen sitzen im Kreise und singen:

Munter. Volksweise.

Sa, sa, sa! Der Abt ist nicht zu Hau=se! Wenn er wird nach Hau=se kom=men, wird er schon ge=klin=gelt kom=men. Sa, sa, sa! Sa, sa, sa!

Mitten im Singen klingelt der Abt, worauf Alle aufspringen und die Plätze wechseln. Diesen Moment sucht der Abt wahrzunehmen, um einen Platz zu gewinnen. Wer übrig bleibt, bekommt von dem Abt drei Strafen zudiktirt, von welchen er eine wählen darf. Nachdem er das von ihm Verlangte geleistet, wird ihm die Klingel übergeben und damit die Amtswürde übertragen. Das Spiel beginnt von neuem.

Die russische Motion.

(162.) Die Stühle, auf welchen die Spielenden Platz nehmen, sind in langer Reihe mit den Sitzen und Lehnen abwechselnd nach der einen und der andern Seite dicht aneinander gestellt, doch einer weniger als Theilnehmer am Spiel. Einer, der ausgezählt ist, geht, mit einem Stock in der Hand, im Kreise herum, und Derjenige, vor welchem er auf den Boden pocht, muß hinter ihm hergehen. So pocht er bald hier, bald da, und es bildet sich nach und nach ein langer Zug, wenn Viele mitspielen. Es ist ihm gestattet, beliebige Wanderungen zu machen, bis er dann plötzlich klopft, zum Zeichen, daß Alle ihre Sitze einnehmen sollen, was durch die verkehrt gestellten Stühle erschwert ist. Der Anführer sucht dabei zuerst einen Platz zu gewinnen und der Uebrigbleibende tritt an seine Stelle.

In Oesterreich spielt man es so, daß der Anführer jedem ein Wort ins Ohr sagt, und der ihm im Zuge folgt, dessen Wort er nennt. Er hat immer Eile, mag er als Kaufmann reisen und die Namen seiner Wären (Mandeln, Feigen, Kaffee, Rosinen, Zucker, Zimmet ꝛc.) vertheilt haben oder sonst eine Charge bekleiden, denn zum Schluß heißt es jedesmal: „Es ist schon spät, wir müssen eilen, nach Hause zu

kommen — schon schlägt es Eins — Zwei — Drei." Bei dem Worte „Drei" setzt sich der „abgeäscherte" Kaufmann auf den nächsten Stuhl, und die Anderen laufen, die leeren Stühle einzunehmen. Endlich sind nur noch zwei Personen und ein Sitzplatz übrig, dieser aber auf der Rückseite, die mit den Sitzen nach vorn gestellten Stühle sind bereits alle eingenommen; da läuft denn der Eine links, der Andere rechts herum nach dem jenseitigen Platz, und wer ihn zuerst erreicht und einnimmt, hat wenigstens einige Minuten Ruhe, während der Andere sogleich das Amt des Anführers übernehmen muß.

Das Papstspiel.

(163.) Man setzt einen Stuhl weniger in den Kreis, als die Gesellschaft Mitspielende zählt, und einen in die Mitte für den „Papst"; um diesen, der mit Ernst und Gravität einen Schlüssel oder Stab in der Hand hält, tanzt die Gesellschaft unter Gesang. Wenn er klopft, sucht jeder einen Platz zu bekommen. Wem dieses nicht gelang, der muß seine Sünden beichten, und erwartet, welche Strafe jener ihm diktiren werde, etwa so: „Ich befehle dir, dich künftig besser zu tummeln, und damit du dich darin übst, magst du jetzt eine Tarantella tanzen!" Ist die Aufgabe absolvirt, nimmt der Büßer den Papststuhl ein.

Rutschbahn.

(164.) So viele Stühle wie Mitspielende sind, werden dicht neben einander in einen Kreis gestellt, und wenn Alle bis auf Einen sitzen, hebt das Rutschen von einem Stuhl zum andern mit Windesschnelle an. Der Eine, der gerne die Partie mitmachen möchte, sucht den noch vakanten Platz zu erhaschen, um den Schnellzug zu benutzen; gelingt es ihm, hineinzuschlüpfen, so muß der links Nächste sogleich aufstehen und den verlorenen Sitzplatz wieder zu gewinnen suchen.

Der Lastträger.

(165.) Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreise, nur Einer ist ohne Platz, trägt ein rundliches Bündel auf dem Rücken und wandert umher, während die Anderen, wenn es der Lastträger nicht zu bemerken scheint, ihre Plätze gegenseitig tauschen; er aber paßt darauf, sein Bündel rasch auf einen leer gewordenen Stuhl zu werfen. Gelingt ihm das, so ist der Platz sein, und der Verdrängte wandert mit dem Bündel auf dem Rücken umher; wirft er aber fehl und fällt das Bündel vom Stuhl, so wird er ausgelacht und muß seine Versuche wiederholen.

Schlangenlauf mit „Anfassen" und Abtrennen.

(166.) Die Spielenden fassen sich an den Händen und folgen den Schlangenwindungen, welche der „Schlangenführer" beschreibt. Wer los läßt, scheidet mit den hinter ihm Stehenden aus. Die beiden zuletzt Uebrigbleibenden bekämpfen sich; wer von ihnen den Andern überwindet, ist Sieger.

Beim „Abtrennen" läuft der Anführer in Schlangenwindungen, alle Uebrigen laufen ihm, ohne sich anzufassen, nach. Entsteht eine Lücke, so versucht er, sich häufig rückwärts wendend, sie zu erreichen und hindurch zu laufen. Gelingt ihm dies, ohne daß er von der Hand des Zurückgebliebenen erreicht wird, so hat sich die Schlange den Schwanz abgebissen. Die Vorderen bilden einen Kreis und die Zurückgebliebenen müssen um diesen drei- oder mehrmal herumlaufen, worauf sie wieder aufgenommen werden.

Eisenmännchen.

(167.) Es wird abgezählt:

Dreimal eiserne Stangen,
Wer nicht läuft, wird gefangen,
Dreimal eiserne Schnitz,
Wer nicht läuft, wird gefitzt.
Dreimal über den Rain:
Wer nicht läuft, ist mein.

Nur wer Eisen berührt, darf nicht geschlagen und ergriffen werden.

Der an der Reihe ist, den Anderen nachzulaufen, wird von diesen geneckt, wobei man ihm zuruft:

Eisenmännchen, ich hab' kein Eisen,
Ich muß noch Eisen kaufen. (Niederrhein.)

Türken, Türken, Esele.

(168.) Türken, Türken, Esele,
Dort oben steht ein Vögele,
Dort oben steht ein Türkenstein;
Esele, Esele, halt dich gut davor.
Das erste Brett, das legen wir,
Das zweite Brett, das legen wir,
Das dritte giebt den Augenschein,
's hinterst Kind soll unser sein.

Die Kinder stellen sich, an den Händen haltend, in Reihe einen Rain hinauf; das hinterste der Reihe muß jedesmal oben stehen und dem gelten die Worte vom Esele. Bei den Worten: „soll unser sein!" wird es eingefangen. Es muß sich dann am andern Ende der Reihe anstellen und das nächstfolgende wird „Esele". (Mündlich, Wendelsheim.)

Vögelchen, Vögelchen, ruck' den Stuhl!

(169.) Die beiden Spielparteien rufen sich zu:

a. „Vögelchen, Vögelchen, ruck' den Stuhl."
b. „Vögelchen, Vögelchen, flieg' aus, flieg' in ein ander Haus!"

Die Spielpartei a besteht aus Teufelsvögeln und muß einzeln errathen, welcherlei Vogelnamen von guter Bedeutung sich die in der Spielpartei b Stehenden zugetheilt haben. Ist der verabredete Name eines guten Vogels nach dreien Malen errathen, so fliegt dieser aus. Er entspringt nämlich an ein bestimmtes Ziel, das für ihn eine Freiung ist, kehrt von da unangegriffen zum Meister zurück und erhält jetzt einen neuen Spielnamen. Inzwischen haben auch alle übrigen guten Vögel ihre Plätze gewechselt und darauf geachtet, daß ihnen dabei kein Teufelsvogel den Platz vertreten kann. Dies geht also ebenso, wie: „Schneider, leih' mir deine Schēr!" Derjenige, der am längsten ungefangen bleibt und am öftersten das Ziel erreicht, ist das „Bachofenschlüpferchen", ein Name, welcher sonst auch dem Zwerg und der Bachstelze gegeben wird. (Ein älterer Spruch lautet: „Rebekka ruck' den Stuhl! Jeder Vogel in sein Nest!") (Schweiz.)

Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann?

(170.) Auf einem länglichen Platze steht an dem einen Ende nur Einer, welcher der schwarze Mann (auch die Geistermutter 2c.) heißt; an dem entgegengesetzten stehen die übrigen Mitspielenden. Sobald der schwarze Mann „Has" ruft, müssen alle Spielenden die gegenseitigen Plätze laufend wechseln. Unterwegs fängt der „schwarze Mann" den Einen oder den Andern durch einen Schlag, und nun gehört dieser zu seiner Partei und muß ihm bei dem nächsten Platzwechseln fangen helfen. So werden nach und nach Alle gefangen. Der zuletzt Uebrigbleibende ist wieder schwarzer Mann und das Spiel hebt von neuem an. (Niederländisch.)

Der Esel.

(171.) Die Spielenden stehen in einem Halbkreis; in der Mitte stehen ihrer zwei. Der eine macht den Herrn, der andere stellt den Esel vor. Jener fängt an: „Esel, Esel! wo bist du so lange gewesen?" — „In der schönen Mühle." — „Was hast du denn da gethan?" — „Schöne Säcke getragen." — „Was war denn in den schönen Säcken?" — „Schöne Bücher." — „Was stand in den schönen Büchern?" — „Schöne Lieder." — „Esel, sing' mir 'mal ein Liedchen!" — „O Herr, ich weiß keins." — Dann sagt der Herr zu dem Andern: „Holt mir 'mal die lange Peitsche her." —

„Was will der Herr damit?“ — „Den Esel streichen.“ — Nun läuft der Esel fort, die Anderen hinterher, und wer ihn hascht und streichen kann, wird an seiner Stelle Esel. (Mündlich, Schleswig-Holstein.)

König, ich bin in deinem Land.

(172.) Einem Könige, dessen Reich durch eine Grenzlinie bestimmt ist, stehen viele Spieler gegenüber und suchen in sein Reich einzudringen und ihn zu bestehlen. Unter dem Rufe:

„König, ich bin in deinem Land,
Ich stehl' dir Gold und Silbersand!“

überschreiten sie die Grenze und thun, als ob sie vom Boden etwas auflesen wollten. Wen der König erwischt, der muß seine Stelle einnehmen. (Mündlich, Tübingen.)

Wolf und Schafe. (Gänse.)

(173.) Einer ist Hirte, ein Zweiter Wolf, die Uebrigen sind Schafe. Der Hirte steht auf dem Freiplatz, die Schafe stehen weit davon ab, dazwischen steht der Wolf. Nun ruft der Hirt und die Schafe antworten.

Alle meine Schäfchen (Gänschen) kommt nach Haus!
„Wir dürfen nicht.“
Warum denn nicht?
„Wir fürchten uns.“
Vor wem denn?
„Vor'm Grasewolf (Halm — großem Roggenwulf)“
Was macht er denn?
„Macht's Messerchen scharf.“
Was will er damit?
„All' den Schäfchen die Kehl' abschneiden!“
(Die bösen Wölfe sind gefangen
Zwischen zwei eisernen Zangen.)
Alle meine Schäfchen, kommt nach Haus!

Oder: Ihr lieben Schäfchen geht auf die Weide.
„Wir können nicht.“
Vor wem fürchtet ihr euch? — „Vor dem Wolf.“
Was frißt er? — „Grünen Weizen.“
Was säuft er? — „Blaue Wolken.“
Ihr lieben Schäfchen, kommet heim! (Elsaß.)

Auf den letzten Ruf des Hirten müssen diese den Raum bis zu ihm durchlaufen, indem sie der Wolf zu haschen sucht. Wer gefangen wird, nimmt seine Stelle ein. (Altheidnisch.)

Einfaches Kreisspiel.

(174.) Knaben und Mädchen bilden einen Kreis. Ein Knabe geht außen um den Kreis herum; auf einmal klatscht er einem Mädchen auf den Rücken und ergreift die Flucht, indem er um den Kreis herumläuft, endlich aber sich von jenem erhaschen läßt. Dann tritt er in den Kreis, und das Mädchen wählt sich einen Knaben, der ihm nachjagen soll. Also wiederholt sich das Spiel.

Fang schon! oder: Böckchen, schiele nicht!

(175.) Die Spielenden stellen sich in einer langen Reihe zu Pären hinter einander auf. Vorn an der Spitze steht aber nur Einer; wenn dieser in die Hände klatscht oder ruft: „Letztes Pär heraus!“ muß dasselbe — der Eine zur rechten, der Andere zur linken Seite der Reihe — rasch nach vorn laufen und sich die Hände zu reichen suchen, was der Dritte zu verhindern sucht. So jagen sie einander nach. Die Beiden, welche zusammenkommen, entweder das alte oder das neue Pär, stellen sich voran und der Dritte davor. Auf den abermaligen Ruf zum Auslaufen kommt

wieder das hinterste Pär an die Reihe, und so setzt sich das Spiel nach Belieben fort. Keiner, der voransteht, darf nach der Seite blicken, um zu sehen, wer kommt, denn dem hintersten Pär steht es frei, die Plätze zu wechseln, und beabsichtigt der Herr die langsamer laufende Dame zu fangen, so dürfte es sich ereignen, daß gerade ihr Partner an dieser Seite heruntereilt. „Böckchen, schiele nicht!“ heißt so viel, wie nicht nach der Seite sehen, wer kommt.

In Rußland ruft der vorn Alleinstehende: „Es brennt!“ (garcilki). In Schwaben wird das Spiel auch das „Witwerspiel“ genannt, weil der Vorderste eine Partnerin zu haschen sucht; anderswo heißt es: „Brillo!“ — „Braut, lauf!“ Der Brautlauf war früher eines der Hauptstücke bei Hochzeitsfeierlichkeiten. In Dänemark blieb für Hochzeit die Bezeichnung „Brylluɣ“. In Belgien sagt man: „Braut und Bräutigam spielen“, anstatt: „Fang schon!“



Böckchen, Böckchen, schiele nicht, eins, zwei, drei.

Kettenschmieden.

(176.) Jedes der Kinder reicht mit verschränkten, über die Achsel gehaltenen Armen die Hand seinen Nachbarn, welche eben dieselbe Stellung angenommen haben. Dadurch bildet sich eine neue Art von Kette, welche, wenn das Spiel in der Stube gemacht wird, bis zur Thür reicht. Das letzte hier stehende Kind hält die Thürschnalle fest und heißt deswegen die Schließe. Fragt nun das an der Thür stehende: „Wie viel muß ich ihm geben?“ so ruft jenes an der Schnalle: „Drei oder vier.“ Und so viel es genannt hat, schlägt die Schließe ihrem Nachbarkinde auf die Hand. Beim letzten Schlage flieht das Kind und alle suchen es zuerst zu erreichen, denn wer es zuerst bekommt, darf am Ende der Kette stehen und das Spiel beginnt von neuem.

Den Dritten jagen (abschlagen).

(177.) Je Zwei und Zwei stellen sich hinter einander in einem Kreis so auf, daß zwischen den einzelnen Pären ein Zwischenraum von zwei bis drei Schritten bleibt,

Zwei Spieler sind außen vor, und der eine, der den Plumpsack führt, verfolgt den andern durch und um den Kreis herum. Will der Gejagte sich endlich sicher stellen, so springt er schnell vor das erste beste Pär, und in demselben Moment, als er dies thut, muß der hinten stehende Dritte fortspringen und sich vor ein anderes Pär stellen, oder auch von hinten blos nach vorn, so daß der Zweite des Päres der Dritte wird und der dann fortlaufen und sich voran stellen muß; versäumt er dies, so trifft ihn der Verfolger mit dem Plumpsack und macht ihn zu seinem Nachfolger. Alles sehr rasch.

In Frankreich heißt das Spiel: Deux c'est assez, trois c'est trop.

Tag und Nacht.

(178.) Die Spielenden bilden, nachdem die beiden Führer gewählt sind, zwei Parteien, die sich, acht oder zehn Schritte von einander entfernt, in Reihen, Rücken gegen Rücken, aufstellen. Die eine Hälfte ist die Tag-, die andere die Nachtpartei. Etwa dreißig bis vierzig Schritte vor jeder Partei befindet sich ein Freimal, welches je nach Umständen von einer der beiden Parteien zu erreichen gesucht wird, aber so, daß die betreffende Hälfte nicht in das vor ihr liegende, sondern in das ihrer Gegenpartei zu entfliehen sucht. Eine kleine Holzscheibe, deren eine Seite schwarz gefärbt, die andere aber weiß geblieben ist, wird auf dem Raume zwischen den beiden feindlichen Parteien von einem der Spieler in die Höhe geworfen. Je nachdem die helle oder die dunkle Seite nach unten zu liegen kommt, muß die dadurch betroffene Tag- oder Nachthälfte die Flucht nach dem Freimale antreten, wobei sie von der andern Partei verfolgt und, wenn erreicht, matt ist und vom Spiele zurücktreten muß. Beim Anwerfen der Scheibe darf sich niemand umsehen. Erst mit dem Ausrufe: „Tag" oder „Nacht!" beginnt der Lauf.

Guten Morgen, Herr Fischer!

(179.) Die Spielenden stehen, die Hände auf den Rücken haltend, gedrängt im Kreise. Einer geht um diesen herum und klopft einem der Mitspielenden auf die Schulter mit dem Gruße:

„Guten Morgen, Herr Fischer!"

und beginnt zu laufen. Der Geklopfte läuft in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Beim Begegnen wiederholen Beide obigen Gruß, reichen sich auch wohl die Hände. Wer zuerst die Lücke erreicht, verbleibt im Kreise, der Andere geht herum und das Spiel hebt von neuem an.

Statt: „Guten Morgen, Herr Fischer!" auf halbem Wege zu sagen und sich die Hände zu reichen, machen sie einander, wie es sonst auch üblich, bei der Haltestation nur drei Knixe und eilen dann weiter. Jeder sucht zuerst die Lücke zu erreichen, die durch das Auslaufen der auf die Schulter geklopften Person entstanden.

(Königsberg.)

Das Guirlandenspiel.

(180.) Hierbei können sich zwanzig bis dreißig junge Mädchen betheiligen, welche die Kreisstellung nehmen, und je zwei durch Stäbe, die sie an den Enden fassen, sich verbinden. Die Hälfte dieser Stäbe ist mit Blumen, Laubwerk, Bändern &c. umwunden. Im Kreise selbst wechselt ein geschmückter Stab mit einem ungeschmückten. Zwei der Theilnehmer werden durchs Los als Verfolgerin mit dem Plumpsack und als Verfolgte bestimmt. Die letztere ist innerhalb des Kreises, während die erstere außerhalb wartet und ihrer Gegnerin einen Schlag zu geben versucht. Doch darf die Verfolgerin in den Kreis nur unter einem Guirlandenstab dringen und nur unter einem leeren wieder heraus, während für die Verfolgte das umgekehrte Verhältnis gilt. Der Schlag ist nur dann gültig, wenn sich Beide entweder innerhalb oder außerhalb des Kreises befinden. Ein Hinüberschlagen über den Kreis ist nicht gestattet. Gelingt es, die Verfolgte zu treffen, so übernimmt dasjenige Pär die beiden Rollen, zwischen dem die Verfolgte zuletzt durchlief.

Das Ringspiel.

(181.) Man schließt einen Kreis, eine Person geht um denselben herum und bezeichnet jemand durch einen Schlag zu ihrer Verfolgung. Nun springen Beide über

Stock und Stein, Weid' und Wald, und unermüdlich sucht der Herausgeforderte den neckenden Ausforderer gefangen auf den Ringplatz zurückzuführen. Oder es entfernen sich zwei Personen beiderlei Geschlechts vom Ringe, verabreden sich heimlich, welches Pär sie zusammenbringen wollen und vereinigen es dann bei ihrer Zurückkunft; und so fängt man dann aufs neue an, oder man fährt so fort, bis Alles gepärt ist.

Das Spiel wurde früher bei den Hirtenfesten, die im Appenzeller Lande in der Schweiz am St. Jakobstage noch jetzt unter großem Zulauf der Nachbarn auf den Alpen abgehalten werden, gespielt. Geiger und Hackebrettschläger locken oft eine Schär von vielhundert Tänzern an diesem Tage auf den Festplatz. — Ein anderes nationales Spiel in der Schweiz, das früher regelmäßig im Frühling und Herbst auf eigens hierfür geltenden Sennhütten abgehalten wurde und an einzelnen Orten bis heute fortdauert und im Winter wohl in jeder Gemeinde in den Häusern stattfindet, ist das hier nachfolgende.

Die Herzensjagd.

(182.) Man zählt die am Spiele Theilnehmenden. Nach ihrer Anzahl weniger Eins, wenn ihrer nur Wenige, z. B. sechs bis acht sind, oder wenn Viele, zwölf bis zwanzig sind, weniger Zwei, zeichnet man Herzen mit Kreide rund im Säle oder Zimmer herum, auf Tisch, Wand, Schrank oder Thür. Dann faßt sich die Gesellschaft bei den Händen, schließt einen Kreis, tanzt mehrere Male rechts oder links umher, während sie nach beliebiger Melodie folgende Verse singt:

In des Lenzes sanfter Kühle
Geben wir mit off'nem Sinn
Jedem Hand und Herz dahin;
Aber in des Sommers Schwüle
Ruhen wir auf kühlem Moos,
Auserkor'ner Lieb' im Schöß. :,:

Wehe, wen des Herzens Kühle
Ohne Herzensbündnis trifft!
Ihn verzehrt der Sehnsucht Gift;
Spart euch strafende Gefühle,
Wählt! Jetzt sind noch Herzen leer;
Zaub'rer finden keine mehr. :,:

Beim letzten Worte eilt jeder einem der gezeichneten Herzen zu und legt die Hand darauf. Wer kein Herz erhaschte, giebt ein Pfand. — Hierauf fängt man den Kreistanz von neuem wieder an und wiederholt ihn so oft, wie die Gesellschaft Lust hat. Am Ende werden die Pfänder eingelöst. Ist die Gesellschaft sehr zahlreich, so kann man auch drei bis vier Herzen fehlen lassen.

---

b. Wettlauf-, Plumpsack-, Versteck- und Suchspiele.

Wettlaufen.

(183.) Fast keine Uebung hat eine so allgemeine Billigung gefunden, wie das „Wettlaufen". Im Mittelalter gehörte es zur Erziehung eines jungen Mannes, namentlich wenn er später die militärische Karrière einschlagen sollte. Ursprünglich hatte das Ziellaufen keinen andern Stachel als Bewegung und die Aussicht auf eine kleine Belohnung; doch im Laufe der Zeit wurden diese Preise erhöht und die privaten Uebungen zu öffentlichen Belustigungen gemacht, Rennbahnen abgesteckt und Richter erwählt, welche die vorzüglichsten Läufer zu bezeichnen und ihnen die Preise zuzuerkennen hatten. Sonst standen die Preisvertheiler am Ausgang der abgesteckten Bahn, um Den, welcher zuerst das Ziel erreichte, zu belohnen, wie bei den „Olympischen Spielen", zu denen auch der Ziellauf gehörte.

Als Gesellschaftsspiel ist das Wettlaufen nach einem Kranz als Lohn für den Sieger im Walde vorzunehmen. Ein breiter Gang oder ebener Weg wird dazu ausersehen, die Entfernung ausgemessen und der Kranz am Ziel in greifbarer Höhe an einen Baum gehängt. Die Wettläufer stellen sich nicht allzu dicht neben einander, und auf ein gegebenes Zeichen laufen Alle zugleich nach dem Baum. Wer zuerst ankommt, ist Sieger und nimmt den Kranz. Der Nächste, der nach dem Sieger den Baum erreicht, bekommt eine Blume oder ein Blatt aus dem Kranze, womit er sich schmückt, wie jener mit dem Siegeszeichen.

Das Wettlaufen kann auch nach der Uhr bemessen werden, indem bestimmt wird, wie oft in einer gewissen Zeit eine gerade oder gewundene Bahn durchlaufen werden soll.

Achilles von Troja, welcher seine freien Stunden gern zu turnerischen Uebungen benutzte, hielt namentlich gern Wettläufe mit seinen Kriegern, da er eingesehen, daß Geschwindigkeit auf den Füßen nicht nur im Kriege, auch bei vielen anderen Gelegenheiten sehr dienlich sei. Die Kosmographen jener Zeit bezeichnen genau einen Ort an der Grenze von Romadum und Gorgorum, welche sie des Achilles Laufbahn nennen, und wo er bei den dort angestellten Wettläufen es Allen zuvorgethan habe. Doch muß bei solchen Uebungen Mäß gehalten werden, damit die Gesundheit nicht darunter leide und der Läufer nicht dem Schicksale des Philippus erliege, der sich vermessen, mit dem neben ihm reitenden Alexander im Laufen Schritt zu halten und der dem Könige unter den Händen gestorben.

Beim Laufen ist zu wissen, wie man bergauf und bergab und wie man in der Ebene die Schritte zu machen habe, wie der Anlauf zu nehmen, wie mit und ohne Hindernisse, mit und ohne Lasten zu laufen sei und wo und wann es vortheilhaft, sich durch Anhalten an einen Schwungriemen oder einen andern sich vorwärts bewegenden Gegenstand das Laufen zu erleichtern. (Vergl. Abtheilung III: „Kraftübungen und ritterliche Künste".)

Barlauf.

(184.) Aufgabe des Siegers ist, so viel wie möglich Partien schlagen und so wenig wie möglich Gefangene machen. Die Spielenden theilen sich in zwei gleiche Parteien, welche sich gegenüber stellen. Jede Partei zieht sich eine Grenze im Freien mit dem Stock, im Säl mit Kreide. Rechts drei Schritte von der Grenze entfernt wird noch eine Linie gezogen, welche das Gefängnis vorstellt. Der Spielraum bildet ein Längenrechteck, an dessen schmalen Seiten die Spielenden sich aufstellen.

Das Spiel beginnt, indem Einer von der einen Partei vorgeht und Einen der andern herauslockt, der den von derselben Ausgelaufenen zu berühren suchen muß, wobei der Schlagende „Halt!" ruft. Gelingt es ihm, so hat sich der Geschlagene als Gefangener bei der Partei des Gegners zu stellen, den rechten Arm in die Höhe haltend, bis ihn einer von seiner Partei durch Berührung des Armes, wobei ebenfalls „Halt!" gerufen wird, erlöst. Im Fall der zuerst Herausgelaufene nicht geschlagen wird, unberührt nach seiner Grenze zurückläuft, so muß jemand von seiner Partei dem „Verfolger" nachlaufen; schlägt er ihn, so hat er sich als Gefangener zu stellen, oder er läuft nach seiner Grenze zurück und ein Anderer kommt statt seiner heraus. Jede Partei muß bemüht sein, ihre Gefangenen zu erlösen, darf sich aber nicht dabei schlagen lassen.

Gelang es einer Partei, drei Gefangene zu machen, welche hinter einander geschlagen wurden, so hat sie eine Partie gewonnen, welches bei dem Letztgeschlagenen, der sich nicht zu stellen braucht, durch den Ruf: „Partie!" kundgegeben wird. Das Spiel wird sodann durch Heraus- und Zurücklaufen und Schlagen fortgesetzt, und erreicht sein Ende, wenn die vorher ausgemachte Zahl der Partien voll ist oder die Spielenden aufzuhören geneigt sind.

Ordnungsregeln.

1. Sobald ein Gefangener geschlagen ist, darf nicht eher wieder mit Herauslaufen und Schlagen begonnen werden, als sich der Gefangene nicht gestellt hat.
2. Im Falle Zwei auf einmal schlagen oder „Halt!" rufen, gilt kein Schlag.
3. Ist ein Spieler einem andern nachgelaufen, ohne daß er auf seiner Grenze stand, sondern einen oder mehrere Schritte davon, so ist dies ungültig.
4. Um Irrthum zu vermeiden, sollen von beiden Parteien gleichzeitig nicht mehr als Einer oder Zwei vorlaufen, damit das Spiel übersehen werden kann.
5. Um Streitigkeiten beim Spiel vorzubeugen, wird ein Spielrichter in die Mitte der beiden Grenzlinien gestellt, welcher das Spiel genau zu beobachten hat.
6. Der Gefangene darf bei seiner Befreiung die Linie nicht überschreiten.
7. Bei dem Rufe: „Partie!" gehen die Gefangenen, überhaupt Alle, hinter ihre Grenzlinie zurück.

Biellauf.

(185.) Das Spiel hat, besonders im Eutinschen, fast griechische Formen und arkadische Reize. Beide Geschlechter nehmen daran Theil. Nett und frei gekleidet erscheinen die schönsten jungen Bauern, die Mädchen zierlich und leicht geschürzt.

Ein Mann läuft mit mehreren Mädchen um die Wette. Die Rennbahn ist in Stationen getheilt. Bei jeder derselben erwartet ein Mädchen den Läufer, gesellt im geflügelten Laufe sich ihm bei, bis das nächste Ziel erreicht ist, wo eine neue Wettläuferin und so fort bis zur letzten Schranke wartet und ihrerseits den Wettlauf fortsetzt. Gewöhnlich wird, wie sich's gebührt, der junge Held Sieger und erfaßt zuerst mit dem höchsten Preise den Kranz am Ziele, indem er bis zur letzten Station seine Kräfte schont und im Laufe anfangs, seine Gespielin neckend, zögert. Doch auch die leichtfüßigen Dirnen, welche die Mittelziele, wozu jener ihnen Rang und Vorsprung gönnt, zuerst erreichen, empfangen geringere Preise. — In sehr vielen Gegenden kommt der Wettlauf als Volksbelustigung vor.



Schäferlauf in Markgröningen.

Seht euch nicht um, der Plumpsack (der Fuchs) geht 'rum!

(186.) Die Spielenden bilden einen Kreis und stecken die Köpfe zusammen, während sie die Hände auf den Rücken halten. Niemand darf sich umsehen. Einer, der den Plumpsack (Fuchs) vorstellt, geht um den Kreis herum und spricht:

„Gebt Acht, gebt Acht, der Plumpsack (Fuchs) geht 'rum!
Er tanzt euch auf dem Buckel 'rum,
Er wird euch schlagen lahm und krumm!"

Wer sich umsieht, wird geschlagen. Sodann giebt er ein Taschentuch, in das man einen Knoten geschlungen, irgend Einem heimlich in die Hand. Dieser läuft nun um den Kreis herum und darf unterwegs schlagen, wen er will, bis er an seinen Platz kommt. Den nimmt nun aber der Fuchs ein, und er selbst muß für das folgende Spiel den Plumpsack (Fuchs) machen. — An manchen Orten wird dabei gesungen, ohne daß der Spielverlauf selbst ein anderer wäre. Hierzu geben die beiden folgenden Spiele Muster.

(187.) **Das böse Ding.**

Mäßig, im Sprechton. (1821.) L. Erk, Liederkranz I, 133.

Es geht ein bö - ses Ding her - um, das wird euch tüch - tig zwa - cken! Sieht
Chor.
Ei - ner nur nach ihm sich um, so fährt's ihm auf den Na - cken. Und
kehrt es gar bei Ei - nem ein, so möcht' ich nicht sein Nach - bar sein.

„Ich bin ja der Böttcher".

(188.) Ein altes Plumpsackspiel.

Rasch. Mündlich, aus Pillau. Aufgez. von Jeanne M. v. G.-G.

Ich bin ja ein Bött - cher und trei - be die Rei - fen, das hat mir mein
Mei - ster als Jung' schon ge - hei - ßen; ich bind' ja das Faß und
mach' es recht naß: Ach, lieb - ste Frau Meist' - rin, wie ge - fällt Ih - nen denn
das? Wie ge - fällt Ih - nen denn das, wie ge - fällt Ih - nen denn das? Ach,
lieb - ste Frau Meist' - rin, wie ge - fällt Ih - nen denn das?

Fadzanedlilegen.

(Das Plumpsackspiel der Ostschweiz.)

(189.) Die Spielenden bilden einen Kreis, indem sie einander die Hände reichen. Eines geht mit dem Taschentuche, das es gern verborgen hält, außen um den Kreis herum und läßt dann auf einmal, so heimlich wie möglich, das Tuch hinter einem Kinde auf den Boden fallen. Bemerkt dieses den Vorfall, so dreht es sich schnell um, ergreift das Taschentuch, läuft dem andern Kinde nach, welches letztere, wenn es, um den Kreis laufend, die durch das Austreten entstandene Lücke erreicht, gerettet ist, allein „todt" oder ausgeschlossen wird, wenn es vorher von dem Kinde mit dem Taschentuche eingeholt wurde und einen Schlag auf den Rücken erhalten hat. Gesetzt aber den Fall, das Kind, hinter welchem das Taschentuch niederfiel, werde solches nicht gewahr, und das Kind, welches dasselbe fallen ließ, könne unterdessen einmal die Tour um den Kreis machen und dem Unachtsamen einen Schlag auf den Rücken versetzen, so wird diese Unachtsamkeit unerbittlich mit Ausschließung aus der Gemeinschaft der Spielenden bestraft.

An einzelnen Orten der Schweiz singt das Kind, welches willens ist, das „Nasafetzli“ zu legen: :,: „Der Lunzi chunt und läßt das Töpfchen fallen! :,: Statt des Taschentuchs nimmt man auch ein Hölzchen (Tötzli) oder Scheitchen („Quickerle“ oder „Quäckerle“), welches letztere an die Beine oder Röcke ganz leise angelehnt wird, oder man bedient sich des Balles.

Der im Kreise Herumgehende spricht wohl auch den folgenden Reim:

„Die Gans, die Gans, die legt das Ei,
Und wenn es fällt, so fällt's entzwei!“

und läßt dabei das Tuch hinter Einem fallen. Sieht dieser sich um, und es trifft zu, so ist das Umgehen an ihm, und jeder nimmt seinen Platz im Kreise ein. Dreht er sich aber um und das Ei liegt nicht hinter ihm, so bekommt er Schläge oder giebt ein Pfand. —

Alle Plumpsackspiele vereinigen offenbar zwei gute Dinge: Die Spannung der vollen Aufmerksamkeit und die Uebung der Körperkräfte im Laufen. — Wiederholen größere junge Leute das Spiel, so wird der Jüngling die Gelegenheit des Spieles benutzen, um dem ihm liebsten Mädchen die Aufmerksamkeit so zu schenken, daß er ihm die Hauptrolle in die Hände spielt, das will sagen: er läßt hinter ihm den betreffenden Gegenstand (Plumpsack rc.) fallen. Es versteht sich dann von selbst, daß jene Rigorosität keine Anwendung findet.

Seinen Namen hat das Spiel vom Strick oder Seil erhalten und war dasselbe schon bei den alten Griechen sehr beliebt. „Dort saßen aber die Spielenden im Kreise, hinter welchem Einer mit dem Strick umging, den er heimlich neben einem der Sitzenden niederlegte; Letzterer mußte alsdann, wenn er nichts merkte, unter den Schlägen der Mitspielenden um den Kreis laufen; wurde er aber den Versuch gleich gewahr, so jagte er augenblicklich den Thäter mit Schlägen in der Runde herum.“ (Pollux IX, 115.)

Wer liegt, der steht!

(190.) Die Spielenden bilden einen größern Kreis und stehen dabei einige Schritte von einander entfernt. Mittels Abzählen wird Der, welcher zuerst mit dem Plumpsack umgehen soll, bestimmt. Dieser spricht: „Wer liegt, der steht!“ Bei wem er vorübergeht, der muß sich, wenn er sitzt, rasch erheben, wer aber steht, der muß sich rasch setzen. Der Langsame erhält einen Streich mit dem Plumpsack; wer jedoch aus Versehen ohne Berechtigung geschlagen wurde, dem wird der Plumpsack abgetreten, indes der Andere an seinen Platz in den Kreis zurücktritt. — Hiernach ist auch dieses Spiel nur eine Variante des griechischen Plumpsackspieles.

Vogelhändler.

(191.) Hierzu gehören ein Vogelhändler, ein Engel, ein Teufel und eine beliebige Anzahl von Vögeln. Der Vogelhändler giebt den Vögeln heimlich ihre Namen, die dann der Engel und der Teufel nach einander errathen müssen, und zwar so, daß jeder von ihnen immer nur drei Vogelnamen sagen darf. Ist einer unter diesen dreien vorhanden, so kauft ihn der Errathende (Engel oder Teufel); bevor er den Vogel aber in seine Gewalt bekommt, muß er einen Wettlauf mit ihm anstellen. Erreicht der gekaufte Vogel die bestimmte Freistatt, ohne gefangen zu werden, so ist er gerettet, darf wieder in das Vogelhaus zurück und bekommt einen andern Namen. Bei diesem Wettlauf sucht der Vogel aber nur dem Teufel zu entrinnen, während er sich von dem Engel so leicht wie möglich fangen läßt. Sind endlich alle Vögel gekauft, so bilden die Vögel des Engels zwei Reihen, zwischen denen die des Teufels hindurchgehen müssen, die von allen mit Plumpsäcken geschlagen werden. Das nennt man in Württemberg: „Die gefangenen Teufel müssen durch die ‚Schleppede‘ gehen.“

Plumpsack verstecken.

(192.) Einer, der erwählt wird, versteckt den Plumpsack, während die Anderen weit abstehen, oder, wenn das Spiel im Zimmer stattfindet, sich in ein Nebengemach begeben, auch wohl die Augen verdecken. Auf den Ruf: „Der Plumpsack ruht!“ kommen Alle herbei, und es beginnt ein eifriges Suchen. Durch die Worte: „Feuer,

Feuer!" oder: „Es brennt!" wenn jemand der richtigen Stelle nahe kommt, oder: „Wasser, Wasser!" wenn er auf unrichtiger Fährte ist, leitet der Verstecker die Suchenden. Wer den Plumsack findet, sucht ihn ganz heimlich an sich zu nehmen, und treibt dann Die, welche ihm nahe sind, rasch mit Schlägen bis zu dem bestimmten „Mal", wo sich Alles wieder versammelt. Wer den Plumpsack gefunden, darf ihn verstecken, und so setzt sich das Spiel immer von neuem fort.

Der Jakobiner.

(193.)

Mäßig. Volksweise.

Es ist ein Ja- ko- bi- ner da, juch- hei, juch- hei, juch- hei- sa- sa, an ro- ther Mü- tze kennt- lich ja, juch- hei, juch- hei, juch- hei- sa- sa!

Eine rothe Mütze wird in erreichbarer Höhe auf einen Pfahl gesteckt, der inmitten eines freien Wiesenplatzes in der Erde befestigt ist. Um diesen herum sitzen die Spielenden im weiten Kreise, Einer von dem Andern auf Armeslänge entfernt. Die Grenze ist in gemessener Entfernung abgesteckt.

Mit dem Beginne des Gesanges läßt man einen rothen Plumpsack von Hand zu Hand durch Zuwerfen gehen, wobei niemals jemand übersprungen werden darf. Jeder beeilt sich gegen Ende des Gesanges, den Plumpsack zu befördern, denn Der, in dessen Händen er sich bei dem letzten Worte der gesundenen Strophe befindet, muß „Jakobiner" sein, vor dem „Alle bis zur bezeichneten Grenze" fliehen. Der Jakobiner entreißt inzwischen rasch dem Pfahl die Mütze, setzt sie sich auf und läuft den Anderen nach, um Einen von ihnen zu fangen und diesem die rothe Mütze aufsetzen zu können. Ist die Grenze recht weit ab, so gelingt es manchmal, daß die Mütze auf einen Zweiten und von diesem auf einen Dritten übertragen werden kann, der damit auch den Plumpsack erhält. Von der Grenze kehren dann Alle auf ihre früheren Plätze im Kreise zurück, nur der mit der Mütze bleibt in der Mitte stehen; den Plumpsack hat er aber abgegeben, und dieser geht aufs neue herum. Jedesmal setzt der letzte Jakobiner die Mütze auf den Pfahl und sucht mit den Anderen zu entfliehen, indes ein neuer Jakobiner sich dieser bemächtigen und den Entlaufenen nachjagen muß.

Miau.

(194.) Der Abend muß sehr dunkel sein. Der flinkste der Mitspielenden wird zum „Miau" gewählt; dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, wozu er etwa vier Minuten Zeit erhält, binnen welcher bis auf zwanzig gezählt wird. Nun beginnt das Haschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermuthet und findet ihn nicht. Man umstellt den Platz und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den Miau mit den Worten auf: „Miau, laß dich hören!" Alle Anderen wiederholen diesen Ruf und erwarten mit Spannung die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte, zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt; aber ehe man sich's versieht, erschallt die Antwort: „Miau" ist weit entfernt, auf einer ganz andern Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vorwärts nach der Gegend, wo der Ruf: „Miau!" herkam. Hier will man ihn nun recht sicher einschließen; aber ehe man sich's versieht, ist Miau wieder durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die Anderen zum zweiten Male. Ist „Miau" endlich glücklich eingeschlossen, und man fordert ihn auf, sich hören zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten, wenn man ihm zu nahe ist, aber eben dadurch verräth er seine nahe Nachbarschaft, und man sucht dann desto eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau unter allgemeinem Jubel gefangen wird. Ueber die Grenze des Spielraumes darf er niemals hinauslaufen. — Dieses sehr unschuldige Spiel gewährt viel Heiterkeit und Bewegung wie es auch Gelegenheit giebt, Kinder an die Dunkelheit zu gewöhnen.

Der Schatzgräber.

(195.) Es wird ein Loch in die Erde gemacht und um dieses werden vier Kreise in gleicher Entfernung von einander und im Durchschnitt etwa von zwei Meter gezogen. Jeder Spieler legt in ein Körbchen eine Birne, Nuß ꝛc., und dieses wird in das Loch gesetzt. Einer legt nichts dazu und ist Schatzgräber, entfernt sich aber auch zu gleicher Zeit aus der Gesellschaft. Jetzt wird eine Holzscheibe von Einem im Kreise so versteckt, daß man nicht leicht eine Spur dazu finden kann. Der Schatzgräber tritt wieder in die Gesellschaft, und gelingt es ihm, die Scheibe auf dreimaliges Einschlagen zu finden, so ist der Schatz sein und er tauscht dafür die in der Grube liegenden Früchte ein, während die Gesellschaft im Chor rhythmisch spricht:

Glücklich gefunden, der Schatz ist dein;
Tausche die Früchte nun dafür ein.

Findet er die Scheibe aber nicht, so giebt er vier Früchte oder verfällt einer andern Strafe und die Uebrigen sprechen:

Der Schatz ist verschwunden — es sollte nicht sein,
D'rum lege geduldig die Strafe nur ein.

Die als Strafe eingelegten Früchte werden in ein Körbchen gesammelt und sind nach geendigtem Spiele ein „Schatz", in welchen sich alle Mitspieler gemeinschaftlich theilen. Der Versteckende ist jedesmal der nächste Schatzgräber, nimmt aber, wenn der Schatz nicht gefunden wurde, seine Einlage zurück, die der vorige Schatzgräber ersetzen muß. Der „Schatz" wird jedesmal aufs neue gegraben.

Die Jagd.

(196.) Am schönsten läßt dieses Spiel sich in einer Gegend spielen, die mit Bäumen, Büschen, Hohlwegen, Hügeln u. dgl. abwechselt, also in einem Walde, weil hier das Verbergen leicht ist. Man bestimmt die Grenzen eines Jagdreviers, wie es die Gelegenheit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dgl. Man kann das Revier, wenn es der Platz gestattet, eine gute Viertelstunde lang und etwa hundert Schritte breit machen, je nach den örtlichen Umständen; Grenzen müssen aber, wenn man im Freien spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde. Diese kann sehr zahlreich sein und muß wenigstens aus zwölf bis zwanzig Personen bestehen, sonst hat das Spiel zu wenig Leben.

Der beste Läufer wird zum Oberjäger gewählt und bekommt ein Horn, mit dem er von Zeit zu Zeit Signale giebt. Diese Signale muß jeder Mitspielende verstehen. Fehlt ein Horn, so kann durch die hohle Hand geblasen werden. Alle Uebrigen machen „das Wild" aus. So stellt man sich in den Anfang des Reviers. Hier giebt der Oberjäger mit dem Horn ein Zeichen, und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er setzt hinterher und sucht so viel zu erhaschen, wie er in dem ersten Augenblick, da das Wild noch nicht so zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes Wild, das er einholt und berührt, wird dadurch zum Jäger und steht dem Oberjäger bei. Auf diese Art erhält er bald zwei, drei, vier und mehr Gehülfen, die mit ihm zugleich Jagd machen. Und weil überhaupt alles Wild, was erjagt, auch Jäger wird, so vermehrt sich die Zahl der Jäger immerfort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach Jäger geworden, so müssen diese Abzeichen haben, etwa ein Taschentuch um den Arm binden, um sich dadurch kenntlich zu machen. Das Wild thut alles Mögliche, um nicht erjagt zu werden; es läuft so schnell wie es vermag vorwärts, verbirgt sich dann in Hohlwegen, drückt sich hinter Gebüsche, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu athmen im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entwischen oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften; spürt mit dem Ohr am Boden den Fußtritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen, durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Hohlwege und Gräben ꝛc. Jeder Jäger wendet seinerseits alle List an, um das Wild zu erjagen. Alle stehen unter dem Befehle des Oberjägers, der sie von Zeit zu Zeit im nöthigen Augenblick durch ein Signal versammelt, um die geeigneten Befehle zu ertheilen, z. B. welchen Weg sie einschlagen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschließen.

Jeder ist dabei auf seiner Hut, unvermerkt heranzuschleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Hohlwege und Bäume; jeder horcht, ob sich nichts regt, setzt nach, wenn etwas aufspringt und verfolgt es muthig über Stock und Stein.

So wird vom Anfange des Reviers bis an das Ende fortgejagt, wo gewöhnlich der stärkste Fang, wenn an dieser Stelle das Terrain ein zum Verstecken geeignetes ist. Man wendet nun um und durchstreicht das Revier, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder rückwärts, bis zum Anfange. Hier schließt das Spiel.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Jägern zu entziehen wußte und bei der Rückkunft am Anfange des Reviers steht, ist frei und hat die Ehre des Sieges über den Jäger. Dasjenige aber, welches die Grenzen des Reviers überschreitet, ist seiner Freiheit verlustig und muß Jäger werden.

---

c. Blindlingsspiele.

Die Spiele mit verbundenen Augen vereinigen die Momente des Fangens, Rathens und Vexirens. Wie mitleiderregend ein Blinder unter allen Umständen ist, hat doch die Aufnahme eines in seiner, wenn auch vorübergehenden Blindheit Gefoppten und Genarrten als Such-, Rath- und Fangspiel zu allen Zeiten und bei allen Völkern Anklang gefunden, während das Taub- und Stummsein nur sehr vereinzelt im pantomimischen Spiel auftritt.

Schon bei den Alten wurden bei diesem Spiele Einem aus der Gesellschaft mit einer Binde die Augen verbunden. Der so „blind Gemachte“ mußte sich alsdann mit dem Rufe: „Ich will eine eherne Fliege jagen“ im Kreise herumdrehen, indes die Mitspielenden antworteten: „Du kannst sie jagen, aber nicht fangen!“ wobei sie ihn mit ausgestreckten Händen zupften oder auch mit Bast, Lederriemen u. dgl. so lange neckten, bis es ihm gelang, einen der Ausweichenden zu erwischen. Hierauf mußte dieser die gleiche Rolle übernehmen, und das Spiel begann von neuem. Hier ist das „Laufen und Fangen“ das vorwiegende Moment, während bei den sonstigen „Blindekuhspielen“ das „Verstecken und Errathen“ zur Hauptsache wird. Demnach ergiebt sich der Unterschied beider Spielgattungen von selbst; sie bestehen (nach Pollux) darin, daß entweder:

1. der Geblendete mit dem Zuruf einen der fliehenden Spielkameraden zu erhaschen sucht, wobei das Laufen noch bedeutsamer hervortritt, als das Ausfindigmachen durch den Blinden. Oder:

2. daß die Spielenden sich verstecken und dem Blinden ausweichen, bis er einen aufspürt; also ein Such- oder Versteckspiel, wie sie noch heutzutage üblich sind, so daß einer mit verbundenen Augen oder auch in einem Winkel, mit dem Gesicht gegen die Wand gekehrt, gleichsam auf dem Anstand sich befindet (in Oberbayern sagen die Knaben stets in diesem Sinne „anstehen“), indes die Uebrigen sich verstecken. Die Kleineren halten sich beim Versteckspiel wohl auch ganz naiv die Hand oder die Schürze vor die Augen oder stellen sich mit dem Gesicht in eine Ecke und glauben nun, wie der Vogel Strauß, nicht gesehen zu werden und wollen gesucht sein. Diese zweite Art gestaltet sich ganz naturgemäß, sobald einer der Mitspielenden in seinem Versteck bedroht ist, ebenfalls zu einem Lauf- und Fangspiel. Merkwürdig ist übrigens die Aehnlichkeit mit dem bayerischen „Guckebergen“ (in der Schweiz „Gutzbergeleins spielen“), bei welchem gleichfalls der Suchende durch ein verabredetes Zeichen den Anfang seines Nachsuchens kundgiebt, in der Regel jedoch die Versteckten durch den

Ruf: „Kukuk!" ihren Aufenthalt errathen lassen und damit den Suchenden necken, woher dann der Name. Endlich

3. erleidet das Spiel eine kleine Abänderung dadurch, daß die Spielgenossen den Blinden necken, rupfen, zupfen und umlaufen, bis er einen erhascht. Dann aber hat er jedesmal den Namen des Erwischten zu errathen, eher wird er in seiner Rolle nicht abgelöst. (Grasberger, Erzieh. u. Unterr. im Alterth. I.)

Im ganzen gleichen sich alle Blindlingsspiele, wenigstens sind die Abwechslungen dabei nur geringe; die Hauptsache bei denselben ist das Gehör, das rasche Erkennen der fernen Geräusche, Töne und Laute, und auch das Tasten oder Befühlen der Gegenstände. Bei der „botanischen Blindekuh" kommen auch noch Geruch und Geschmack in Betracht. Uebrigens ist es ziemlich gleichgültig für das Spiel, ob der die Rolle des „Blinden" Spielende „Fliege", „Mücke" (wegen der Aehnlichkeit ihres Gebarens dem Haschenden gegenüber mit der lästigen Zudringlichkeit jenes Thierchens), „Blindekuh" — „blinde Mumm" — „Blinder Bock" — „Maus im Finstern" — „blinde Henne" — „blinde Katze" — „blinde Eule" — „Narr mit der Kappe" (Capikol) — „die beiden Blinden" ꝛc. vorstellt, Markus und Lukas, Jakob oder sonstwie heißt, auch ob er sich einen Löffel oder etwas Anderes suchen soll. Wichtiger ist bei der „Blindekuh", daß sie vor dem Suchen dreimal herumgedreht wird und dann nicht genau weiß, nach welcher Richtung sie mit der Front steht. Der Verlauf des Spieles ist im ganzen derselbe: das hierhin und dorthin Kehren des Blinden, um einen der Mitspielenden auf die eine oder die andere Weise zu erhaschen, zu errathen. Entweder erräth man aus dem abverlangten „Piep!" — „Pfeif' einmal!" — aus dem Befühlen der Kleidung, oder aus dem Lachen des Andern, wer es ist.

Das Mallaufen.

(197.) Einer sitzt mit geschlossenen Augen in der Mitte der Gesellschaft; diese zerstreut sich, und sobald jener sich erhoben hat, um die Fliehenden zu verfolgen und in ihrem Versteck aufzuspüren, sucht jeder dessen Platz einzunehmen. Der Platz des Verfolgers gilt als vorher bestimmtes Ziel, als Mal, welches jeder Mitspielende von seiner Stelle oder von seinem Versteck aus, ohne vom Verfolger unterwegs berührt oder festgehalten zu werden, erreichen muß. Wem dies nicht gelingt, oder wer zuletzt allein noch übrig bleibt und folglich, da der Verfolger alsdann alle Aufmerksamkeit ihm allein zuwendet, das Mal zu erreichen keine Aussicht mehr hat, muß diesen ablösen, außerdem der zuerst Gefangene. Ist aber gar Keiner gefangen worden, so muß der bisherige Verfolger einen neuen Versuch machen.

Blindekuh, ich führe dich!

(198.) Einer wird ausgezählt und läßt sich die Augen verbinden. Er heißt „Blindekuh", auch „Blinder Mumm", „Blindebock", die „Maus im Finstern". Sobald ihr die Augen verbunden sind, wird die Blindekuh unter einem Zwiegespräch zwischen ihr und dem Führer ausgeführt. Zum Beispiel:

„Blindekuh, ich führe dich."
Wohin?
„In Nachbars Haus."
Was dort thun?
„Milchsupp' essen."
Hab' ja keinen Löffel.
„Geh', such' dir einen."

Oder: „Blindemäuschen, ich leite dich."
Wo willst du hin?
„Nach des Vogtes Hause."
Was willst du da thun?
„Milch und Brei essen."
Wo willst du einen Löffel herkriegen?
„Stehlen."
Schlag' an, schlag' an, schlag' mich nicht todt,
schlag' die Küchlein todt! ꝛc.

Damit läßt der Anführer den „Blinden“ los, und dieser muß jagen und greifen, bis er einen der neckenden Gespielen gefangen hat, der fürs nächste Spiel Blindekuh wird. Vor dem Anstoßen wird die Blindekuh mit dem Rufe: „Es brennt!“ ꝛc. gewarnt.

Die einfachste Art des Spieles ist die: Einer wird mit verbundenen Augen dreimal im Kreise herumgeführt und dann losgelassen, worauf er jemand zu fassen sucht. Erwischt er Einen, so muß er dessen Namen errathen, und wenn er ihn trifft, muß der Gefangene für das nächste Spiel sich die Augen verbinden lassen, fangen und rathen. Die Blindekuh horcht auf, um zu erforschen, ob jemand in ihrer Nähe sei, oder schreitet mit hoch aufgehobenen Beinen, die Arme weit ausgestreckt, einher und greift plötzlich zu, um Einen zu erhaschen, indes dieser sich leise zurückzieht oder mit einer raschen Wendung entschlüpft und sich rettet.

Die kleine Blindekuh.

(199.) Einer sitzt in der Mitte, die Anderen stehen um ihn herum und die erste „Blindekuh“ wird ausgelöst. Diese kniet vor dem Sitzenden und neigt ihr Gesicht in dessen Schöß, so daß die Augen verdeckt sind. Eine ihrer Hände hält sie auf den Rücken und die Herumkreisenden geben ihr abwechselnd einen Schlag auf den Handteller, ebenfalls mit der bloßen Hand. Sie muß aus der Berührung, aus der Art, wie der Schlag ausgeführt wurde, erkennen, von wem dieser kam, doch darf sie auch rasch aufspringen, sich umsehen und aus den Mienen den Rechten lesen. Hat sie rasch zwei Schläge hinter einander bekommen, so darf sie auch zwei Personen angeben und ist erlöst, wenn auch nur eine davon die richtige ist.

Im Englischen heißt dieses Spiel hot cockles, so viel wie „Heißhand-Spiel“, auf Französisch houtes coquilles. Der Dichter Gay, zum Versemachen dadurch angeregt, singt:

Als ich beim Heißhand-Spiel den Kopf geneigt,
Hat mancher Clown mir seine Kraft gezeigt,
Doch leichten Schlag gab Boxoma mir nur,
In ihrem Antlitz las ich noch des Mitleids Spur.

Botanische Blindekuh.

(200.) Nur im Freien, auf einer Wiese oder im Walde, wo duftende Kräuter blühen, kann das Spiel unternommen werden. Jedes der Spielenden steckt sich ein Kräutlein an und wer von der „Blindekuh“ im Kreise berührt wird, giebt es ihr zum Riechen; wenn sie richtig erräth, so ist sie erlöst und ein Anderer tritt an ihre Stelle. An manchen Orten wird dazu ein Reimspruch gesprochen.

Blindekuh im Kreise oder „Piep“.

(201.) Von den Abänderungen des Hauptspiels ist die „Stille oder Stock-Blindekuh“, auch „Blindekuh im Kreise“, eine der bekanntesten. Die Binde um die Augen und einen Stab in der Hand, steht die „Blindekuh in der Mitte des Kreises, der um sie herumtanzt, bis ein Aufpochen mit dem Stabe Stillstand gebietet und Einer damit berührt wird, der vortreten, sein Gesicht betasten und einen Ton mit möglichst verstellter Stimme, wie „Hui“ oder „Piep“, von sich geben muß, wonach die Blindekuh den Namen zu errathen hat. Gelingt ihr das nicht, so tritt jener zurück und der Ringeltanz beginnt von neuem, erräth sie aber den richtigen Namen, so ist sie frei und darf dem Gefangenen die Augen verbinden. — Um sich davon zu überzeugen, daß die „Blindekuh“ nicht sieht, wird sie durch folgenden Reim beim Ausführen auf die Probe gestellt:

„Blindekuh, ich führ' dich aus,
Führ' dich ins stockfinst're Haus,
Kennst du es, so finde mich,
Wie viel Finger recke ich?“

In England heißt das Spiel: „Buff with the wand“, auch: „Indian buff“; in Frankreich: „Colin-Maillard à la baguette“.

Die Maus im Finstern machen.

(202.) Feistermüslen heißt eine Art Blindekuhspiel in der Schweiz. Derjenige, welcher die Anderen errathen soll, wird mit verbundenen Augen mehrmals im Zimmer umhergeführt, dann wird gesprochen:

„Blindemaus, Feistermaus,
Ich führ' dich aus.
Ich führ' dich in der Frau Gotte Haus.
Wo hast du deinen Löffel?"

Hierbei wird die „Blinde" bei der Thür stehen gelassen und ihr die Thürklinke als Löffel in die Hand gegeben. Sie antwortet: „An der Thürfalle." Frage: „Was issest gern?" Antwort: „Einen dürren Lebkuchen." Frage: „Ist er weiß oder schwarz?" Je nachdem der Befragte nun Farben nennt, muß er umhertappen und die Gespielen, die ihm unter die Hand kommen, nach der entsprechenden Farbe ihrer Kleidung angeben und errathen.



Ich sitze auf einem Tisch.

(203.) Bei einer andern Art der Schweizer Blindekuh setzen sich die Spielenden der Reihe nach auf eine Bank. Die Blindekuh kommt rückwärts auf sie zu, setzt sich Einem in den Schooß und spricht: „Ich sitz', ich sitz' auf einem Tisch, und hab' den ganzen Morgen gefischt und habe nichts gefangen. Büsele, Büsele (Mietzchen), mach' Miau!" Diese antwortet mit verstellter Stimme: „Miau!" und muß danach errathen werden.

Der Barsch spielt.

(204.) Die Gesellschaft steht in Ringelreihen. In der Mitte des Kreises ist Einer, welcher den Barsch vorstellt; derselbe hat auch wohl die Augen verbunden, ist also ein „blinder Barsch". Der Ringeltanz dreht sich und singt:

„Der Barsch, der spielt;
Das Netz zerreißt.
Wo er ein Loch sieht,
Da kriecht er durch!" (Geht er hinaus!)

Der Ring tanzt herum und schließt sich immer dichter, denn der Barsch versucht bald hier, bald dort den Kreis zu durchbrechen und sich hinaus zu flüchten, wobei man ihm von allen Seiten zuruft: „Hier ist ein Loch!" Mißlingt die Flucht, so fangen Gesang und Spiel von vorn an; entkommt der Barsch aber aus dem Netz, so muß Derjenige, bei dem er durchschlüpfte, ein Pfand geben und nun in die Mitte treten.

Ein nordisches Sprichwort heißt! „Wie der Teufel im zerrissenen Netz", das heißt, der Betreffende stellt sich wild und ungeberdig. Man könnte die Handlung des Barschspieles nicht treffender bezeichnen; hiernach war entweder dasselbe Spiel auch früher bei uns bekannt oder das Spiel und Sprichwort muß einen gemeinsamen Ursprung haben. Hier ist der Gefangene ein Teufel, dort ein Fisch, Beides zusammen also wohl ein „heidnischer Gott in Fischgestalt". Der Fisch ist im Spiel (manchmal) blind; erzählen doch mehrere Sagen übereinstimmend von dem Fang eines einäugigen Teufelshechtes 2c., welcher wieder entsprang oder sonst dem Tode entging. Auch weisen Sagen und Märchen auf jenen Lokimythus des altgermanischen Heidenthums, und beide Spiele zusammen können ursprünglich eine mimische Darstellung desselben Mythus gebildet haben. Die Edda erzählt davon: „Loki verbarg sich, nachdem er Balders Tod verschuldet hatte, als Salm in einem Wasserfall; die Götter fischten nach ihm mit einem Netz; das erste Mal vergebens, denn er verbarg sich unter einem Stein und das Netz ging über ihn hinweg. Das zweite Mal gerieth Loki ins Netz, sprang aber über dasselbe hinweg (oder entschüpfte durch einen Riß des Netzes; so mag nach unserem zweiten Spiel und dem Sprichwort eine andere Sage gelautet haben). Das dritte Mal ward Loki von Donar erhascht; diesen Schluß finden wir auch in der Sage vom Schellfisch. — Der Fisch ist in der Sage einäugig und im Spiel blind, was beim andern Spiel auf den Fischer übergeht. In seiner wirklichen Gestalt scheint Loki lahm gewesen zu sein; bei der Verwandlung in den Fisch mußte dafür ein anderer Mangel an die Stelle treten. Mangel oder Ueberfluß an Gliedmaßen ist Zeichen der Göttlichkeit.

Im Keller, im Keller ist's finster.

(205.) Einer steht mit verbundenen Augen im Kreise und singt;

„Im Keller, im Keller ist's finster,
Was wird's im Keller nicht finster sein,
Da scheint keine Sonn', kein Mond hinein.
Im Keller, im Keller, im Keller da ist's finster."

Der Refrain wird von einem Einzelnen des Kreises wiederholt, auf welchen der Blinde nach Beendigung des Gesanges zugeht, um diesen zu errathen, was so lange fortgesetzt wird, bis es ihm gelingt.

Die Kelle.

(206.) Einer der Mitspielenden, A., darf das Spiel noch nicht kennen. A. kniet mit einem Andern, des Spieles Kundigen, er heiße B., in die Mitte des Zimmers nieder, und Beide werden in Tücher gehüllt, welche jeder mit den Händen vorn zusammenfaßt, so daß sie einander nicht sehen können. Die Uebrigen, welche um diese Beiden herumtanzen, haben eine hölzerne Kelle (Kochlöffel 2c.), welche zuerst aus einer Hand in die andere geht, und mit der sie den Knieenden einige Schläge versetzen. Währenddem macht B. seine Arme und Hände frei, er bekommt unbemerkt die Kelle in die Hand und giebt nun dem A. bald auf dieser, bald auf jener Seite einen Schlag mit derselben, indem er hinter dem Rücken die Kelle bald in diese, bald in jene Hand nimmt. A. muß nun rathen, während die Gesellschaft umhertanzt; auch B. schreit mitunter, als wenn er einen Schlag bekommen hätte. Glaubt man, daß A. nun lange genug gezappelt habe, so deckt man endlich das Tuch auf und zeigt dem armen Betrogenen seinen Irrthum, wenn er nicht etwa selbst den Schläger zufällig errathen hat.

Wer war's? oder: Brüderchen, wer klopft?

(207.) Eine veränderte Spielweise ist die folgende. Zwei Personen, X. und Y., die das Spiel kennen und die man vorher unterrichtet hat, setzen sich auf zwei Stühle, mit den Lehnen gegen einander, unter die Tücher. A., welcher das Spiel aber nicht

kennt, und gegen den es gelten soll, tanzt mit im Kreise herum. Eine andere, dem X. und Y. bekannte Person B. hat anfangs die Kelle und giebt bald dem Einen, bald dem Andern einen Schlag. Diese rathen wissentlich auf andere Mitspieler. Jetzt aber giebt B. dem A. die Kelle, um Schläge damit auszutheilen, was den beiden Blinden dadurch bekannt gemacht wird, daß man vielleicht die Frage: „Brüderchen, wer klopft?“ oder: „Wer war's?“ in „aber wer war's?“ verändert. Hierauf wird denn A. errathen und er muß des X. Stelle einnehmen. Der Y. wird jetzt von den Tüchern befreit und ertheilt dem A. mit der Kelle einen Schlag nach dem andern 2c.

Das Richterspiel.

(208.) Bei diesem Rathspiel nimmt der Richter mit unverbundenen Augen den Stuhl ein und ein Anderer kniet vor ihm mit gesenktem Kopfe, so daß er nichts sehen kann. Er muß nun rathen, wer ihn von den im Kreise Herumstehenden mit dem Plumpsack auf den Rücken geschlagen hat. Dabei wird das folgende Gespräch geführt:

Der Blinde: Herr Richter, her!
Richter: Was ist dein Begehr?
Der Blinde: Es hat mich Einer geschlagen.
Richter: Wer war es?
Der Blinde: Der und der.

Räth er falsch, so ruft der Genannte: „Ich bekenne meine Unschuld“ und giebt dem Ankläger einen harten Schlag; räth er dagegen richtig, so bekommt dieser von jedem der Mitspielenden einen Schlag und muß nunmehr als Blinder knieen und seinen Rücken preisgeben.

Jakob, wo bist du? oder: Die beiden Blinden.

(209.) Ein Herr ist böse auf seinen Knecht; er stellt ihm unablässig nach, um ihn durchzubläuen. Dabei sind ihm aber die Augen verbunden, und er muß, seinem Gehör und Gefühl folgend, zu ihm sich hinfinden. Jakob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entwischen. Das wäre zwar leicht; aber auch ihm sind die Augen verbunden, und mit einer kleinen Pfennigschalmei oder sonst etwas Tönendem muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr bemerkt, und dann in ernstem Tone ruft: „Jakob, wo bist du?“ ein Zeichen geben. Sein Herr spitzt dabei gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das „Gras wachsen hören“. Er zieht sich schnell aus der Gegend, wo sein Herr herkam, zurück, und jener tritt so äußerst leise auf, als wenn er auf Eiern ginge, und nähert sich der Richtung, wo Jakob pfiff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem locker gedrehten Plumpsacke bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen. Allein Jakob ist indes schon wieder weit weg oder schneidet hinter dem Rücken seines Herrn Grimassen, die Furcht oder Angst bedeuten, obgleich er außer aller Gefahr ist und jener vergebens in die Luft schlägt. Jakob wird gleichwohl von Furcht fortgetrieben. Er entflieht und schleicht wohlbedächtig auf den äußersten Fußspitzen vorwärts, horcht, macht ein pär Schritte und prallt erschrocken zurück, indem ihm zwei, drei Schläge ankündigen, daß er unvermuthet seinem Herrn begegnet sei.

So verfolgen und fliehen sich die beiden „Blinden“ von einem Ende des Zimmers zum andern, und die Zuschauer, die jede ihrer Bewegungen verfolgen und sich köstlich dabei amüsiren, achten nebenbei darauf, daß die „Blinden“ nicht irgendwo anrennen, sich nicht an ein Möbel stoßen oder etwas zerbrechen. Hat der Herr den Knecht endlich gefaßt, so lassen sich zwei Andere, die sich in der Regel freiwillig melden, die Augen verbinden.

Markus und Lukas.

(210.) Bei diesem Spiel bewegen sich die beiden Blinden an einen bestimmten Raum gebunden. Ein großer runder Tisch bietet für die hinter einander Herlaufenden den Haltpunkt, indem jeder von ihnen die Fingerspitzen der linken Hand beim Herumlaufen daran stützt und bei Strafe nicht davon abnehmen darf. Abwechselnd rufen sie sich beim Namen und sind bemüht, sich mit dem Plumpsack, den jeder in der rechten Hand hält, einen Schlag zu versetzen. Ist dies Einem gelungen, so nehmen

Beide die Binden ab — sie sind erlöst und zwei Andere kommen an die Reihe. Die Päre können sich vorher darüber verständigen.

Dieses Blindlingsspiel wird auch an Bord eines Schiffes gern zum Zeitvertreib vorgenommen, und dies kann auch ungefährdet geschehen, da der Tisch für die Blinden den nöthigen Anhalt gewährt.

Das Geldstücksuchen.

(211.) Die Spielenden bilden einen Kreis, in dessen Mitte ein Geldstück oder sonst ein kleiner Gegenstand gelegt wird. Einem der Spieler verbindet man die Augen und giebt ihm ein Stäbchen in die Hand. Er geht hierauf im Kreise herum und sucht mit dem Stäbchen das Geldstück zu berühren. Gelingt es ihm, so fällt ihm dasselbe zu, er tritt in den Kreis und ein Anderer nimmt seinen Platz ein.

Den Schellenmann fangen.

(212.) Sämtliche Mitspielende, mit Ausnahme des Schellenmanns, haben die Augen verbunden und müssen sich bemühen, diesen zu fangen, der, an Armen und Knieen mit Glöckchen behangen, durch sein Geklingel sich verräth. Wer ihn fängt, gewinnt und erhält den ausgesetzten Preis; gelingt es Keinem, ihn bis zu einer bestimmten Zeit zu erwischen, so hat er gewonnen.

Der blinde Marsch nach dem Ziele.

(213.) Dieses Spiel ist eine Unterhaltung an schönen Frühlings- und Sommerabenden auf einem freien Platze. Je größer die Gesellschaft, desto unterhaltender ist es. In die Mitte des Platzes stellt man eine kleine Birke, Pappel oder Tanne, an welche allerlei Preise für Diejenigen, welche das Ziel erreichen, gehängt werden. Zum Marsch und Tanz spielen einige Musikanten auf. Um den Baum zieht man einen zehn Schritte weiten Kreis, den man entweder auf den Boden einritzt oder mit Gras bezeichnet, und 64 Schritte, vom Baum an gerechnet, weiter, das Drittheil oder die Hälfte von einem andern Kreise, der den Baum ebenfalls zum Mittelpunkte hat. Hierauf gruppirt sich die Gesellschaft nach Belieben in einzelne Päre, die, wenn kein Zufall sie trennt, für das ganze Spiel zusammenbleiben, schließt einen Kreis um den Baum, tanzt die verbundene Runde, dreht sich dann Pär und Pär um den Baum und bildet zuletzt eine Gasse oder zwei Reihen von gleicher Personenzahl, worauf durch das Lös entschieden wird, welche Reihe zuerst marschiren und welche zusehen soll. Den Marschfertigen werden nun mit Taschentüchern die Augen verbunden. Jedes Pär von der zusehenden Hälfte bringt hierauf ein blindes Pär auf den äußersten Kreis, wo die sämtlichen blinden Päre, je nachdem die Zahl der Spielenden stark oder schwach ist, acht, zehn bis zwölf Schritt von einander sich aufstellen.

Sobald die Päre gestellt sind, fangen die Musikanten, die in den kleinen Zirkel hinter oder vor den Baum, gegenüber den Blinden oder noch besser um den Baum herumgestellt werden, den Marsch zu spielen an, worauf sogleich jedes einzelne Pär Hand in Hand dem Mittelpunkte der Musikanten oder dem Baume und so zugleich dem Ziele mit taktmäßigen Schritten zumarschirt. Mittlerweile aber zieht sich die Musik von ihrer Stelle weg und die sehende Reihe geht rücklings vor den Marschirenden her, um Acht zu geben, daß niemand den Augenverband lüfte, und sich zu gleicher Zeit an dem Wanken, den Richtungsveränderungen und Fehlgängen der durch die Ortsveränderung der Musik getäuschten und irregeleiteten Zielwanderer zu vergnügen.

Gesetzt, es behält ein Pär seine Richtung, die es im Anfange durch die Musik erhielt, unverändert bei, ohne sich täuschen oder irreleiten zu lassen (welches wohl schwer, aber doch möglich ist), so wird es mit 64 abgemessenen Schritten — sechzehn auf jede Abtheilung des Marsches gerechnet und jede Abtheilung wiederholt — gerade am Ende des Musikstückes an dem Baume, wenigstens in dem kleinen Kreise, der ihn umgiebt, eintreffen.

Dieses Pär, das mit Ende der Musik, bei welchem sogleich alle Blinde die Binde hinwegnehmen, um zu sehen, wo sie sind, an dem Baume oder wenigstens im Kreise sich befindet, hat das Ziel in der gesetzten Zeit erreicht und zwei Preise gewonnen, die sich Führer und Dame nach Belieben für einander auswählen können.

Hierauf schließen die übrigen Päre der Marschirenden einen Kreis um das siegende Pär, das an dem Baume stehen bleibt, und umtanzen es mit einem Ehrentanz nach einer lebhaften Musik. Nur wenige Päre werden die Richtung lange behalten; die meisten werden, das eine dahin, das andere dorthin schwanken, zumal wenn die Musikanten, die sich bald rechts, bald links schwenken, bald theilen, bald im Kreise herumziehen, bald auch nur ganz oder zum Theil an der ersten Stelle bleiben müssen, ihre Sachen gut machen; manche Päre werden ganz andere Richtungen einschlagen und sich zur Belustigung der Anderen sehr weit vom Ziele, aber auch zum Vergnügen und Verdruß sehr nahe an demselben befinden.

Sollten sich manche Päre unterwegs veruneinigen, so daß die junge Dame rechts und der junge Herr links oder umgekehrt marschiren will, so ist es der Dame vergönnt, sich von ihrem Führer zu trennen und nach eigenem Willen den Weg zu verfolgen; führt dieser zum Ziel, so gewinnt sie einen Preis, den sie sich nach Belieben auswählen darf, indes der verlassene Führer vor ihr niederkniet, um ihr Abbitte zu thun, und sie dann mit einem Ehrentanze umtanzt. Hat hingegen der Herr das Ziel erreicht, so gewinnt er einen Preis, den er entweder für sich behält oder großmüthig der verlassenen Gefährtin schenkt; in diesem Falle behält er die Gefährtin und wird mit dem Ehrentanze umtanzt. Erwählt er sich durch Darbietung seines Preises eine andere Dame, so tritt die „Ungetreue" an deren Platz zurück.

Erreichen mehrere der Päre zugleich das Ziel, so hat das nächste allemal das Vorrecht in der Auswahl der Preise vor den folgenden. Kommen aber zwei Päre zugleich dem Ziele nahe, so entscheidet das Los, wenn sie sich nicht unter einander vergleichen können.

Kam von der ersten Abtheilung kein Pär ans Ziel, oder ist das Ziel von einem oder mehreren Pären oder auch nur von einem Einzelnen erreicht, so gelangt die zweite Abtheilung zum Marsch und die erste verbindet ihr die Augen, führt sie auf den Standkreis und stellt sie in abgesonderte Päre, wobei nunmehr das Pär dasjenige führt, von dem es geleitet wurde. Die Musik beginnt und das Spiel fängt von neuem an.

Die wechselnden Märsche werden so lange fortgesetzt, wie Preise vorhanden sind und man Lust hat. Nach völlig beendigtem Spiel umtanzt die Gesellschaft den Baum in der Runde vorwärts und rückwärts, löst sich dann in einzelne Päre auf, die mit einander umhertanzen, und beschließt so die Belustigung. Hierauf werden die Preise abgenommen, wenn es nicht schon vorher geschehen. Sind 64 mäßige Schritte ein zu weites Ziel, so können 48 angenommen werden, wobei ein dreitheiliger Marsch ohne Wiederholung gespielt oder gesungen wird. — Damit aber die Gesellschaft nicht von den Musikanten abhängt oder irgend eine Art von Begünstigung stattfindet, ist es nöthig, daß immer jemand von der zusehenden Reihe die Musikanten leite.

C. Kriech-, Hüpf-, Sprung-, Schwebe- und Schaukelspiele, Steh-, Sitz-, Ring-, Schwing- und andere Kampfspiele.

Gymnastische Spiele dürfen vorzugsweise solche genannt werden, in denen mehr oder weniger Kraftäußerung und Anstrengung bei geschickter und rascher Beweglichkeit gefordert wird. Vieles erscheint dabei einfacher und leichter als es in der That ist und bedingt ausdauernde Uebungen, wie z. B. das Paradies- oder Tempelhüpfen, dem die einfacheren Hüpfspiele zur Vorschule dienen. Mancherlei Tänze, wie der Hopser oder Hopswalzer, sind aus den Hüpfspielen hervorgegangen.

Wo sich der Gesang damit verbindet — was aber immer nur ausnahmsweise der Fall sein wird, beispielsweise bei einigen der „Durchkriechspiele" —

dürfen die Bewegungen stets nur gemäßigte sein. So darf der Kreis bei „Katz' und Maus" nicht rasch herumtanzen, sondern nur langsam sich fortbewegen, doch muß dabei das Heben und Senken der Arme in hurtigster Weise geschehen, um das Durchschlüpfen der „Katze" zu verhindern. Als das älteste Durchkriechspiel, das zugleich als echtes Kampfspiel gelten kann, ist wohl das Brückenspiel oder die „Goldene Brücke" anzusehen, welches noch heute in unzähligen Variationen bei fast allen Nationen gespielt wird.

Wie der Lauf, so besteht auch der Sprung in einfacher Kraftäußerung, nur daß dieselbe bei jenem eine fortgesetzte, bei diesem eine unterbrochene oder isolirte ist. In dem Sprunge übt und bewährt sich ganz vorzüglich die Schnellkraft des Körpers sowie auch Muth und Entschlossenheit des Geistes, ohne welche er nicht glücklich ausgeführt werden kann, und die dadurch geweckt und genährt werden. Wie nothwendig und heilsam für die verschiedenen Fälle des täglichen Lebens Uebung und Gewandtheit hierin sind, weiß jedermann. Die Hellenen erkannten früh schon die wichtigen Vortheile dieser Uebungen und trieben sie bereits in der heroischen Zeit. Auch prüft ja überhaupt der muthige, rüstige und entschlossene Jüngling seine Schwungkraft gern im Sprunge, und die Nothwendigkeit, über einen Graben, einen Bach zu setzen, kann sich überall darbieten. In dieser Abtheilung finden nur die „Sprungspiele" eine Berücksichtigung, und verweisen wir in betreff der verschiedenen Sprungarten: den „Hoch-, Weit- und Tiefsprung", auf den Abschnitt: „Gewandtheitsübungen" in der dritten Abtheilung des Buches. Dasselbe gilt von den Uebungen des „Ringens", welche gleichfalls zu den ältesten körperlichen Bildungsmitteln zählen. Denn ursprünglich einfach und natürlich, bot es sich den Wehrhaften und Wehrlustigen von selbst dar. Der Kampfrüstige, gleichviel ob Knabe, männlicher Jüngling oder jugendlicher Mann, voll Kraftgefühl, faßt überall gern den Genossen und Gegner im Scherz oder Ernst und sucht ihn zu Boden zu strecken.

Die „Schwebespiele" fordern vornehmlich ein geschicktes Balanciren und bedingen bei den Spielenden Muth und Vorsicht. Ein anderes Balanciren, sowohl stehend wie sitzend, verlangt das Schaukeln, doch dürfen dabei nicht eher die sogenannten Kunststücke, wie das Einfädeln einer Nadel im Schwunge und Aehnliches, vorgenommen werden, als nicht die erforderliche Sicherheit erlangt ist, wie überhaupt dabei jeder Vorwitz sich sofort bestraft, Lachen in Weinen übergehen kann, ein gebrochenes Glied der Lust ein Ende macht. Es ist rathsam, stufenweise vorzugehen und niemals den Muth in Uebermuth ausschlagen zu lassen, was ganz besonders bei den Kampfspielen gilt, bei welchen sich die Gegner angreifen und zu überwinden suchen. Die vorgeschriebenen Gesetze: wohin ein Schlag geführt, wie kräftig oder gemäßigt ein Stoß sein dürfe, müssen stets beobachtet werden, und niemals dürfen die Spieler im Eifer und Ernst des Spieles vergessen, daß sie eben nur spielen.

a. Durchkriechspiele.

(214.) Die goldene Brücke.





Zwei der durch das Lös bestimmten Spieler treten in den Kreis, verabreden sich leise, wer von ihnen Sonne und Mond (Himmel und Hölle, Engel und Teufel) sein soll, erheben dann die Arme zur goldenen Brücke und singen. Unterdessen ernennt der Kreis sich einen Anführer, der sie in langer Kette um und zuletzt durch die Brücke führt.



Die goldene Brücke.

Der Letzte aber wird bei den Worten: „Schließ, schließ ab!“ angehalten und gefragt: „Zu wem willst du? Zu Sonne oder Mond (Himmel oder Hölle, Engel oder Teufel ꝛc.)?“ Diese Frage muß er leise beantworten und sich, je nach Wunsch, der einen oder der andern Seite anschließen, und so geht das Spiel fort, bis Alle durch die „goldene Brücke“ gekommen, gefangen und in zwei Parteien geschieden sind. Nun wird ein Strich gezogen, und diejenige Partei, welche die andere über diesen hinweg zu ziehen vermag, gewinnt.

Das Spiel hat außerordentlich viele Variationen. Von den vielen dazu bekannten Melodien dürften die beiden folgenden eine weite Verbreitung haben; die volksthümlichen und einfachen sind für solche Spiele immer die besten, da sich jeder, auch ohne gesangskundig zu sein, daran betheiligen kann, und der Vorwand, daß er die Melodie nicht kenne, wegfällt, da jeder, der sie auch nur einmal gehört hat, dieselbe auch leicht nachzusingen vermag.

(215.) **Die polnische Brücke.**

Mäßig. Volksweise.

Wir woll'n ei - ne pol - ni - sche Brü - cke bau'n. Wer hat sie denn zer-
bro - chen? Der Gold - schmied, der Gold - schmied mit sei - ner jüng - sten
Toch - ter. „Laßt sie doch wie - der bau'n!" „Mit was denn?" „Mit
Ket - ten und mit Stan - gen!" Kriecht Al - le durch, kriecht Al - le durch.

(216.) **Vom Gold- und Silberbrückchen.**

Mündlich, aus Darmstadt.

Schluppt al - le drei durch, schluppt al - le drei durch, schluppt durch die gold' - ne
Brü - cke; sie ist ent - zwei, sie ist ent - zwei, man muß sie wie - der
fli - cken; mit was? mit was? Mit Ei - ner - lei, mit Zwei - er - lei, der
Letz - te muß be - zah - len.

Bei der zweiten Melodie ist die Spielart dieselbe wie bei der ersten. Bei der dritten muß die verlierende Partei sechsmal durch die Gasse laufen, und wer zuletzt gefangen wird, vorher sechsmal das „Gold- und Silberbrückchen" passirt haben. Oder es werden sämtliche Spieler „von der" Brücke gewogen; wer dabei lacht, wird „Teufelchen", und wer sich ernst hält, „Engelchen". Schließlich müssen die Engelchen die Teufelchen einfangen. —

Das Spiel ist hervorgegangen aus der Vorstellung des nicht blos germanischen Heidenthums von dem Zuge der Todten über die Brücke, welche zum Jenseits führt. Wir können in dem deutschen Spiele aber wohl zweierlei Brücken unterscheiden, die „goldene" und die „faule" Brücke; bei jeder derselben steht einer von den Brückenhütern, und je nach der getroffenen Wahl kommen die Todten zum Himmel oder zur Hölle, das heißt in altheidnischer Vorstellung nach Walhalla oder nach Hels Wohnung. Zu Hel führt die mit glänzendem Gold belegte Gjallarbrücke; nach Walhalla zu den Wohnungen der Götter (Asen) der Regenbogen, genannt die Asenbrücke Bifröst, das heißt, die bebende, zitternde Strecke, welche die beste aller Brücken ist, aber dennoch dereinst beim Weltuntergange zusammenbrechen wird.

Das Zerren zum Schluß des Spiels deutet auf den großen Kampf, welchen am Ende der Welt die Bewohner Walhalla's, Götter und Helden, mit den feindlichen Mächten der Unterwelt auszukämpfen haben werden. Dieser düstere mythologische Sinn hat noch keinem Kinde die Freude an diesem an sich fröhlichen Spiele getrübt.

Zwirneinfädeln.

(217.) An dem Spiele können beliebig viele Personen theilnehmen; diese stellen sich in Pären einander gegenüber, reichen sich die Hände, halten sie hoch, und das letzte Pär beginnt durchzukriechen; ihm folgen die anderen der Reihe nach, bis das erste Pär das letzte ist, und so fort. Je schneller dies vor sich geht, um so unterhaltender ist die an sich einfache Spielweise.

Weber und Schiffchen.

(218.) Die Spielenden bilden eine Reihe, sich rechts und links die Hand gebend, und somit eine Kette. Weber und Schiffchen werden ausgezählt, stellen sich aber nicht mit in die Kette. Hierauf geht das „letztere“ durch den ersten Bogen der hochgehaltenen Arme und zum nächsten wieder hinaus, bis alle Bogen durchschritten sind. Der Weber folgt, und sind Beide durch die Thore hindurchgekommen, schließen sie sich der Reihe oben an und die beiden untersten folgen, und so jedes folgende Pär, bis Alle den Bogen durchschritten haben und das Spiel sich wiederholt und auch beendigt ist.

Der Knäuel.

(219.) Alle stehen, sich an den Händen haltend, in einer Reihe, die der Unterste in kreisförmiger Bewegung um den Ersten windet, bis sie sämtlich einen Knäuel bilden, ohne die Hände loszulassen. Der in der Mitte Stehende kriecht an einer beliebigen Stelle durch, die Anderen folgen, bis der Knäuel aufgelöst ist, worauf das Spiel von vorn anfängt. Schließlich halten die beiden letzten Spieler der geraden Reihe ein „Thor“, durch welches Alle hindurchkriechen, und wiederholen dasselbe dann von der andern Seite, „Flick den Sack!“ rufend.

Es wollt' ein Jäger jagen.

(220.) Hand in Hand stehen die Spielenden in einer Reihe und singen:

Volksweise.





Dabei kriecht der Erste vom rechten Ende der Reihe unter seinem Arme und dem seines Nachbars durch und so weiter, bis sich die ganze Reihe aufgewunden hat. Nun werden die Hände gewechselt, indem jeder seinem linken Nachbar die rechte Hand und seinem rechten Nachbar die linke Hand reicht und die entgegengesetzte Bewegung ausgeführt wird.

Das Kettenspiel.

(221.) Zur Zeit des Frühlings schlingen die Kinder die Hohlstengel des Löwenzahns zu einer eben so langen Kette zusammen, wie der Kreis zum Ringelreihen groß werden soll. Diese Kette muß so im Spielkreise gehalten werden, daß sie während des gleichzeitigen Kindertanzes einen inneren Ring bildet. Der Text zum Ringeltanz lautet:

Tretet zu, tretet zu,
Sparet nicht die neuen Schuh!
Tretet auf das Kettelein,
Daß es hell erklinge,
Wer die schönste Jungfer ist
In dem ganzen Ringe.

Ein Tag rise,
Zwei Tag ise (Variation: spieße, schlitze),
Drei Tag rumpedibum,
(Ida, Ida) kehr' dich um!
Ida hat sich umgekehrt,
Hat der Katz' den Schwanz umdreht (uszerrt).

Sieben Jahr' g'sponne,
Acht Jahr' Sonne.
Niemal rumpedibum,
Drehe dich noch einmal herum,
Bis der (Fritzli rc.) zu dir kommt.

Sobald eins der Mitspielenden mit Namen aufgerufen wird, tritt es in die Mitte des Kreises und tanzt da Solo, bis ein Zweites und dann ein Drittes auf gleiche Weise genannt ist, die dann zusammen im Kreise einen inneren Reihen bilden. Schließlich gehen sie durch die gehobenen Arme des äußeren Kreises, ziehen diesen nach sich und stellen die ursprüngliche Kette wieder her. —

Nach Wintereis, Schnee und Hagelschloßen (rise, ise und schlitze), nach dem siebenmonatlichen Spinnen der Göttin (Holda) und ihrer Gefährten, dreht der Kreis sich um und es folgt längere Zeit Sonne (acht Jahre Sonne). Der Löwenzahn, aus welchem die beim Aargauer Tanze gebrauchte Kette geflochten ist, heißt aargauisch Sunnewirbel, d. i. Sonnenwende, und hat somit in diesem Chorreigen seinen richtigen symbolischen Platz. (Siehe „Tanzspiele und Ringelreihen".) (Schweiz.)

Das Thor.

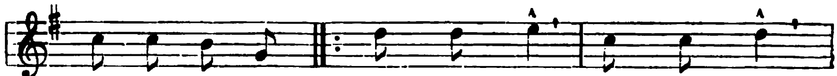
(222.) Die Spielenden reichen einander die Hand und bilden eine Kette, die beiden Letzten der Reihe ein Thor, durch das Alle ziehen. Ehe Alle hindurchkommen, drehen sich Die, welche den Schwibbogen bildeten, halb herum, und laufen an der Spitze der Reihe durch das Thor, um sich an dem entgegengesetzten Ende aufzustellen. Bald werden die Schwibbogenglieder bei ihrem Drehen zu Boden geschlagen, bald senken sich die Arme wie ein Schlagbaum, um den Lauf plötzlich zu unterbrechen, was stets die Lachlust erregt.

Katze und Maus.

(223.) Bei dem „Katz- und Mausspiel" stellt allemal Einer die Katze, welche die Maus zu fangen, und eine zweite Person die Maus vor, welche der Katze zu entwischen sucht. Dieser Kampf ums Dasein vollzieht sich in einem Kreise von Mitspielern, die sich an den Händen halten und im Gehschritt in die Runde drehen, dabei der Katze durch Senken der Arme den Weg, wenn sie durch will, zu versperren suchen, und der Maus durch Heben der geschlossenen Hände ein Thor zum Heraus- und Hereinlaufen (Durchkriechen) gewähren. Gelingt es der Katze, trotz aller Hemmungsbemühungen, die Maus zu fangen, so tritt erstere in den Kreis der Uebrigen ein und die „Maus" ist nun „Katze" und muß die neugewählte oder die sich freiwillig meldende „Maus" fangen. Hierzu singt man in warnendem und scherzendem Ton:

Mäßig. Volksweise.







Oder auch:





Katze und Maus.

Ein künstlicher Gesang läßt sich bei einem so muthwilligen Fang- und Durchkriechspiel, wie Katze und Maus, nicht durchführen; doch können Erwachsene mancherlei beziehungsvolle Einlagen hinzudichten und das „Miau!" und „Au!" anbringen und einflechten. Auf welche Weise die Maus am listigsten und am geschicktesten zu fangen ist, muß sich beim Spiel aus der jedesmaligen Situation entwickeln. Um dem Namen des Spiels Rechnung zu tragen, ist das Lauern und das Zuspringen der Katze auf die Maus, wie das geschwinde Laufen der Verfolgten nachzuahmen.

---

b. Hüpf- und Hinkespiele.

Einfaches Hüpfen.

(224.) Man hüpft auf einem Fuße fort, indes der andere frei schwebt und den Boden nicht berührt, nach einem gesteckten Ziele.

Eine zweite Art besteht darin, daß, während alle Spieler auf einem Beine hüpfen, die Sprünge gezählt werden; wer die meisten gethan hat, erhält den Preis.

In dieser erschwerenden Weise kann das Fangen damit verbunden werden, so daß der auf einem Beine Hüpfende die Anderen, die von Beidem Gebrauch machen, verfolgt, entweder in einem bestimmten Kreise oder um ein Mal herum, bis es ihm gelingt, Einen derselben mit seinem erhobenen Fuße zu berühren.

Die possirlichste und volksthümlichste Art war bei den Griechen das „Schlauchhüpfen". Ein mit Luft oder auch mit Wein gefüllter Schlauch, der ringsum mit Fett oder Oel bestrichen worden war, wurde von dem Spieler beschritten, der nun, je nach

15*

seiner Gewandtheit, mit einem Beine darauf zu stehen oder auch hüpfende und tanzende Bewegungen zu machen versuchte. Wohl viele aus dem Kreise der Umstehenden mochten einen vergeblichen Versuch machen und abgleiten, bis es einmal einem gelang, die festgesetzte Zeit sich auf der schlüpfrigen Unterlage zu behaupten; war diese ein weingefüllter Schlauch, so erhielt der Sieger dessen Inhalt.

Hinkebockspiel.

(225.) Ein Ausgezählter heißt der hinkende Bock. Er muß auf einem Beine hüpfend die Uebrigen verfolgen und mit der Hand oder dem Plumpsacke Einen zu berühren suchen; wer so gefangen wird, muß seinerseits Hinkebock sein. Der Hinkende darf sich jederzeit, wo er will, auf einem Beine stehend, ausruhen; aber so wie er einmal auch den andern Fuß zu Boden setzt, treiben die Anderen ihn mit Schlägen auf einen Freiplatz zurück; ebenso wenn er einen Plumpsack fehl wirft und wieder aufhebt. Auf der Flucht darf er sich jedoch beider Beine bedienen.

Hinklauf.

(226.) In einer Reihe hinter einander stehend, nimmt jeder Spieler mit der linken Hand den linken Fuß des vor ihm Stehenden und legt die rechte Hand auf dessen rechte Schulter, in welcher Stellung unter taktmäßigem Zählen Alle vorwärts hüpfen.

Mein Männchen.

(227.) Zwei Kinder sitzen hockend einander gegenüber. Bei „Hafergrütz" 2c. hüpfen sie einander, abwechselnd in die Hände klatschend und sie in die Seite stemmend, entgegen und sprechen:

„Hast du nicht mein Männchen gesehen?"
O ja.
„Wo war er?"
Ins Krugchen.
„Was that er?"
Trank ein Schnäpschen.
„Was hatt' er?"
Ein rothes Jäckchen.
„Was trug er?"
Einen Sack.
„Was hatt' er im Sack?"
Hafergrütz! Juchhei und Hafergrütz,
Hafergrütz, Hafergrütz!

An einigen Orten fehlt die dritte Frage und folgt dann: „Was hatt' er auf?" Ein rothes Mützchen. „Ja, ja, das ist er." Oder: „Was hat er an?" „'nen blauen Rock und grüne Buxen."
(Königsberg.)

Lämmchen.

(228.) Ein Kreis von Kindern stellt Lämmer vor. Eines ist Herr, ein anderes, das in der Mitte steht, Schäfer.

„Lämmchen sind viele,
Futterchen ist wenig.
Hör, er 'mal, lieber Mann,
Fütter' er mir dieses Lamm.
Wenn das Lamm wird hinken,
Kriegt er vor den Schinken."

Wenn alle Lämmer ausgegeben sind, hinken sie und schlagen samt dem Herrn auf den Schäfer los.
(Pommerellen.)

Fuchs aus (in) dem Loche.

(229.) Folgender Zahlspruch bestimmt, wer der Fuchs werden soll:

„Wir gehen um das Schützenhaus,
Da schaut der Fuchs zum Fenster 'naus."

Es wird ihm hierauf ein Ziel (Mal) gesteckt, in welchem er vor den Plumpsäcken seiner Gegner sicher ist. Auch die Uebrigen bekommen einen Baum oder eine Wand, wohin sie sich vor ihm flüchten können. Sie knüpfen ihre Sacktücher in Knoten und flechten ihre Bälle zum Schlagen in Schnüre. Vom Baum aus ruft plötzlich der alte Fuchs: „Fuchs aus dem Loch!" und hüpft ihnen entgegen. Auf diesen Ruf eilen Alle ihrem Ziele zu und suchen sich dort vor dem Verfolger zu verbergen, denn dieser hält nun an und schleudert den Plumpsack durch den gehobenen Fuß gegen den zunächst Entspringenden; trifft er ihn, so schleudern auch alle Uebrigen Ball und Plumpsack gegen denselben und er muß nun der Fuchs sein; fehlt er ihn oder thut dabei einen Schritt auf den andern Fuß, so wird er von Allen auf seinem Einbein in das Loch zurückgehauen. Dabei wird gerufen:

Fuchs, Fuchs, beiß mich nicht,
Du hast ein g'hörig's Maul,
Du hätt'st 'n guten Schuster geb'n,
Du hast die Borst' im Maul.

Der Hüpfkampf.

(230.) Der Zweikampf zwischen den Hüpfern beginnt damit, daß jeder seinen Kämpen wählt und daß Beide mit einander ausmachen, auf welchem Fuße gehüpft werden soll, indem man sich gegenseitig durch Anstoßen mit den Schultern aus dem Gleichgewicht zu bringen sucht. Die Aufgabe ist: dem Schulterstoß kräftig zu begegnen oder ihm geschickt auszuweichen. Diese und jene List kann man dabei wohl ausführen, um den Gegner zum Fall zu bringen, doch darf keiner den Andern vor die Brust stoßen, sondern immer nur an die Schulter. Ein geschickter Kämpfer und Hüpfer nimmt es wohl auch mit zwei Gegnern auf, wird sich aber dabei in Acht nehmen, an jeder Seite einen zu haben.

Wie geht's, Herr Nachbar?

(231.) Die Spielenden bilden ein offenes Spalier von zwei Reihen. Einer beginnt durch dasselbe zu hüpfen und redet einen beliebigen Zweiten mit den Worten an: „Wie geht's, Herr Nachbar?" Dieser erwidert: „Schön Dank, Herr Nachbar!" und hüpft bis zum Ende der Reihe hinterher; dann aber wendet er sich auf eine andere Seite, so daß er dem Ersten, der inzwischen außerhalb der Reihe diese entlang gehüpft ist, entgegenkommt. Wenn sie einander nahe sind, fragt der Erste den Zweiten: „Wie geht's, Herr Nachbar?" und erhält zur Antwort: „Wie Sie sehen, aber ich habe keine Zeit"; und es geht nach verschiedenen Seiten weiter, einen dritten und vierten Nachhüpfer unter den nämlichen Redensarten zu wählen. Jeder muß so lange forthüpfen, bis Alle gewählt sind.

Paradieshüpfen.

(232.) Die hier im verkleinerten Maßstabe gegebenen, in Wirklichkeit vierzehn Schritte langen Figuren werden in einen angefeuchteten Sandboden (mit einer Stockspitze) geritzt. Nächstdem stellt sich der Spielende auf, der von der äußeren Linie aus eine Scheibe, z. B. ein Scherbe, ein Stück Dachziegel, große Münzen 2c., etwa in der Größe eines silbernen Fünfmarkstücks, unter fortgesetztem Hüpfen auf einem Beine so mit der Fußspitze weiter schippen muß, daß weder diese noch die Scheibe eine der gefurchten Linien berührt, auf einer liegen bleibt oder über die äußere Grenze hinausspringt. Der Hüpfende verfolgt das Wurfstück, welches unter geschickten Stößen von Nummer zu Nummer weiter befördert wird, oder auch, indem es einige Nummern überspringt, bis das Ziel erreicht ist. Zwei numerirte Standpunkte — oder auch nur einer — dienen zum Ausruhen oder zum Wechseln mit den Füßen. Die Arme bleiben über den Hüften eingestemmt. Außerdem kommt es dabei auf ein getroffenes Uebereinkommen an, wo die Scheibe aufzulegen ist und mit welchem Fuß hinein- und hinausgehüpft werden soll. Niemals darf über die äußere Linie gehüpft werden, und wem das passirt, der muß für diesen Gang austreten. Die Figuren variiren etwas.

1. Die beiden Spieler stellen sich vor die Linie a b. A. macht den Anfang: er wirft den Stein in das Fach 1, hüpft auf einem Fuße hinein, stößt ihn über a b

hinaus und tritt wieder an die Anfangslinie. Jetzt wirft er den Stein ins Fach 2, hüpft hinein und stößt ihn ebenso hinaus; dann wirft er ihn nach 3, hüpft auch dahin und treibt den Stein stoßweise über die schon passirten Fächer zurück. Auf dieselbe Art wirft er ihn nach 4 und wiederholt das Herausstoßen wie vorher. Nach dem Wurf ins fünfte Fach hüpft er über die ersten vier Fächer auf einem Fuße, dann springt er auf beide Füße, so daß er das Kreuz überspannt, folglich mit dem einen in 5 und mit den andern in 6 steht; hierauf hüpft er wieder auf einem Fuß ins fünfte Fach, stößt den Stein nach 4, überspannt das Kreuz, hüpft nach 4 und von da über 3, 2, 1 hinaus. Beim sechsten Fach erfolgt dasselbe. Das siebente ist ein Freifach; hier ist es ihm gestattet, nach Ueberspannung des Kreuzes, auf beide Füße niederzuspringen und nach Belieben einige Augenblicke auszuruhen. Dann aber muß der Stein der Reihe nach von 7 nach 6, nach 5, nach 4 gestoßen werden, und so oft, wie der Spieler hierbei in ein neues Fach überspringen will, muß er erst das Kreuz, wie vorher, überspannen. Von 4 aus wird er endlich nach und nach, oder auch auf einmal, wieder hinausgeworfen. Nach dem Wurfe in 8 hüpft der Spieler über 1, 2, 3, 4, überspannt dann das Kreuz, springt in 7 auf beide Füße und auf einem nach 8. Von hier aus muß der Stein wieder durch alle Fächer gebracht werden, wie vorher. 9 bleibt wieder ein Freifach; der Spieler darf daher hier wieder auf beiden Füßen stehen und gehen, bis er anfängt den Stein abermals herauszustoßen.

2. Hier sind 4 und 8 Freiplätze. Will der Hüpfende von diesen Plätzen aus den Stein zurücktreiben, so steht es ihm frei, dies durch alle schon passirten Fächer zu thun, nämlich von 10 nach 9, 8, 7, 6 &c., oder er legt den Stein auf den hüpfenden Fuß und schleudert ihn, indem er einen kleinen Ansprung macht, von 8 oder 4, so weit er kann, über 3, 2 &c. fort aus der Figur hinaus.

Bei Fig. 3 ist 7, bei Fig. 4 sind 4 und 8 Freiplätze. Die letzte Nummer ist das Paradies (Himmel) und ist bei dem deutschen Spiel, Fig. 5, Ruheplatz.

Spielen mehr als zwei Personen, so wird zuvor die Folgereihe festgesetzt, und man beobachtet folgende Regeln:

1. Der Stein wird von der Linie aus in das bestimmte Fach geworfen; fällt er in ein anderes Fach oder bleibt er auf einer Linie liegen, so muß der Werfer für diesen Gang pausiren.

2. Berührt der Spieler beim Hüpfen und Fortstoßen mit dem Fuße eine Linie der Figur, so tritt er ebenfalls aus.

3. Fährt der gestoßene Stein über eine Seite der Figur hinaus, so verliert er gleichfalls den Gang, denn der Stein muß beim Herausstoßen stets die Linie a b überspringen.

4. Vergißt der Spieler das oben angegebene Ueberspannen des Kreuzes, so erleidet er den nämlichen Verlust.

5. Springt er bei dem Verluste des Gleichgewichts aus der Figur heraus, wenn der Stein noch darin ist, oder berührt er mit dem verbotenen Fuße den Boden, überspringt er beim Herausstoßen aus den Fächern des Kreises oder des Kreuzes das Fach, oder stößt er den Stein z. B. von 8 nach 4 oder von 7 nach 4, so hat er den Gang verloren.

6. Derjenige hingegen, welcher den Stein zuerst in das letzte Fach und wieder herausbringt, hat gewonnen.

Allein alle diese Regeln sowie die zu zeichnenden Figuren hängen von der Erfindungskraft der Spieler ab, und nicht selten wird das Spiel zwischen den Windungen einer Spirallinie gespielt, wo jeder Spieler den Stein bis zum Mittelpunkte nach und nach fortstoßen muß. Auch können mit dem Hüpfen von den Geübteren allerlei Schritte und Sprünge geschickt verbunden werden, z. B. der Spieler steht in der ersten Reihe von a b, die Hände in die Seiten gestützt und die Brust vorgestreckt. Aufgesprungen, mit den Füßen an die Schenkel geschlagen und nach 1 übergesetzt.

1. Aufgesprungen, in der Luft die Fersen zusammengeschlagen und in die erste Position niedergefallen, auf einer Fußspitze völlig umgedreht und nach 2 übergesetzt.

2. Die Beine etwas gespreizt, aufgesprungen, in der Luft halb umgedreht, niedergefallen; dann wieder die Beine etwas gespreizt und ebenso mit Umdrehen in die erste Stellung und von da nach 3 übergesprungen.

3. In der ersten Position aufgesprungen, in der Luft rechts völlig umgedreht, niedergesprungen und nach 4 übergesetzt.

4. Ebenso wie in 3, aber links herumgedreht und nach 5 übergesetzt.

5. Aufgesprungen, die Fersen zweimal in der Luft zusammengeschlagen, dann wieder aufgesprungen, so daß der Abstoß mit dem linken Fuße geschieht, in der Luft mit eben dem Fuße gegen den rechten geschlagen und so seitwärts nach 6 übergesetzt.

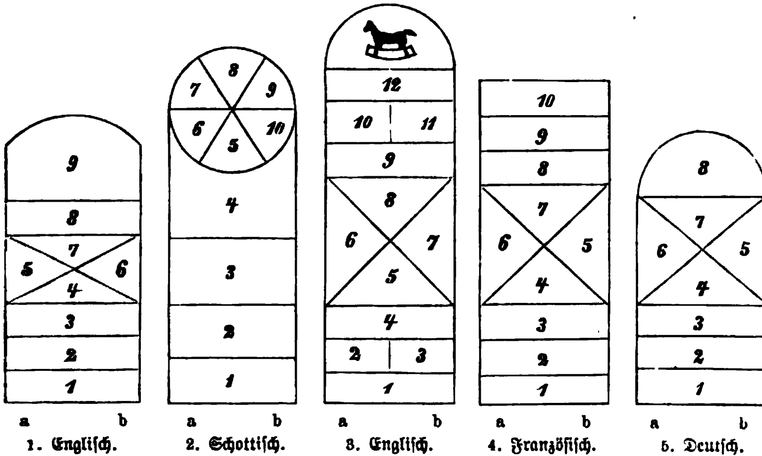
6. Zuerst, wie vorher in 5, Aufsprung und doppelter Anschlag, dann Aufsprung mit dem rechten Fuße, Anschlag mit dem linken, Uebersprung des Kreuzes, so daß der linke in 5, der rechte in 6 steht. Wiederholter Aufsprung in 7.

7. Freiplatz zum Ausruhen.

8. Das achte Fach wird als ein verschlossenes angesehen und mit gleichen Füßen darüber weggesetzt.

9. Hier wird am hintersten Ende der Stein zwischen beide Füße gefaßt; man macht damit zwei kurze Fortsprünge, dann einen starken Aufsprung, schlägt beide Füße ans Gesäß und springt nieder; dabei darf der Stein aber nicht herunterfallen. Jetzt springt man, immer den Stein festhaltend, über 8 weg, dann von 7 nach 4, nach 3 &c. aus der Figur heraus.

Nach diesen Veränderungen werden neue Spielregeln geschaffen oder wenigstens die früher ertheilten damit vermehrt, daß die in einem Fache angegebenen Bewegungen auch nur für dieses Fach bestimmt sind, und daß ihre Unterlassung in diesem sowohl wie ihr Gebrauch in einem andern Fache den Verlust des Ganges nach sich zieht.



1. Englisch. 2. Schottisch. 3. Englisch. 4. Französisch. 5. Deutsch.

Den Stein selbst schnellt man entweder mit einem Fuße hüpfend vor sich hin nach und nach heraus, oder man legt ihn auf den Fuß und schleudert ihn beim Aufsprunge fort, oder man faßt ihn zwischen beide Füße und springt damit aus der Figur hinaus.

Auch wurde diese Uebung des Hüpfens zu allerhand Tänzen ausgebildet, bei denen Herren und Damen große Ausdauer und Geschicklichkeit zeigten. Daraus ergab sich als bestimmter Tanz der sogenannte Hopser. Hüpfwetten waren früher nichts Ungewöhnliches, wobei, wie aus beschreibenden Dichtungen des sechzehnten Jahrhunderts zu entnehmen, gewöhnlich ein Ring als Wettpreis ausgesetzt war, welchen der beste und ausdauerndste Hüpfer erhielt. In der Regel wurden dergleichen Belustigungen bei großen Festlichkeiten vorgenommen. —

In Oesterreich heißt das Spiel „Tempelhupfen“. Die Spielenden versammeln sich auch hier auf einem freien Platze. Einer von ihnen sucht sich einen spitzen Stein, mit dem er zwei gleichlaufende Linien mit etwa 10—12 Meter Länge in den Boden ritzt und sie dann abschließt, so daß ein Rechteck entsteht. Dieses theilen sie wieder in meistens 6—8 kleinere Rechtecke, von denen das letzte oder oberste mit einem Halbkreise abgeschlossen wird. Diese halbkreisförmige Figur heißt dann „Tempel“. Die kleineren Rechtecke führen den Namen „Klassen“, und zwar heißen die vier ersten Abtheilungen deutsche, die letzteren lateinische. Jeder Spieler hat sich mit einem flachen Steine, „Brote“, zu versehen. Da bei diesem Spiele der Erste

immer im Vortheile ist, so wird gewissenhaft ausgezählt, wer erster, wer zweiter ꝛc. Spieler sein soll.

Der Erste sucht nun seinen Stein von einem bestimmten Platze aus, der während des ganzen Spiels stets beibehalten werden muß, in die erste Abtheilung oder Klasse zu werfen. Hat er hineingetroffen, so muß er sich den Stein wieder holen, dabei darf er aber nur auf einem Fuße in die „Klasse“ hüpfen und muß sich bemühen, den Stein mit dem Fuße, auf dem er hüpft, hinauszuschleudern. Er darf aber nie auf einen Streifen treten, der die „Klasse“ begrenzt, und der Stein soll auch nie an den langen Seiten des großen Rechtecks hinausgeschleudert werden; auch darf der Stein beim Werfen auf keinen Streifen fallen. Hat der Spieler dies Alles beobachtet und ist es ihm gelungen, auf diese Weise den Stein hinauszuschleudern, so wirft er ihn unter Beobachtung derselben Regeln jetzt in die zweite Abtheilung, dann in die dritte und so fort, bis er einen Fehler macht, worauf dann der nächste zum Spiele kommt. Dem Einen gelingt es, in eine höhere Abtheilung zu kommen, während ein Anderer schon beim ersten Wurfe fehlt.

Wer gefehlt hat, muß so lange warten, bis die Reihe wieder an ihn kommt; dann kann er da fortfahren, wo er zuletzt geendet hat, das heißt, hat z. B. Einer in der dritten Klasse einen Fehler gemacht, so darf er, wenn die Tour wieder an ihn kommt, gleich seinen Stein in die dritte Klasse werfen. Ist endlich ein Spieler mit allen Abtheilungen fertig, so muß er zum Schlusse seinen Stein dreimal, anderwärts sogar siebenmal, in den sogenannten Tempel werfen und ihn mit dem Fuße herausstoßen. Ist auch das glücklich vollführt, so hat er das Spiel gewonnen. Ein solches Spiel zu gewinnen, ist nicht so leicht, wie man wohl vermuthet; denn die letzten Abtheilungen sind schon ziemlich weit vom Standplatze entfernt, und da geschieht es nur zu häufig, daß der Stein in eine andere „Klasse“ fällt, was auch bewirkt, daß der Spieler dem nachfolgenden den Platz räumen muß. Auch fällt der Stein oft sehr nahe an einen Streifen oder in eine Ecke, und dann ist es nicht so leicht, ihn davon wegzubringen, ohne einen Streifen mit dem Fuße oder Steine zu berühren.

Dem Gewinner werden alle „Brote“ der Reihe nach übergeben. Er nimmt dann jeden Stein in die Hand und fragt: „Wem gehört das ‚Brot‘ in meiner Hand?“ Der Eigenthümer muß sich melden. Je ungeschickter dieser sich nun bei dem Spiele benommen hat, in desto weitere Entfernung wirft der Gewinner den Stein desselben. Der Eigenthümer stellt die Aufgabe, denselben zurückzubringen. Er muß jedoch auf einem Fuße zu dem Orte hinhüpfen, wo der Stein liegt, und darf auch beim Aufheben desselben mit dem aufgehobenen Fuße nicht den Boden berühren, widrigenfalls er den Stein dem Gewinner zurückbringen müßte, der ihn dann noch einmal und noch weiter fortwürfe, was sich natürlich so lange wiederholen würde, bis der Gestrafte sich seiner Aufgabe oder vielmehr Strafe auf das Genaueste entledigt hätte. Hat jeder seinen Stein geholt, so ist das Spiel beendigt und kann wieder von vorn beginnen.

---

c. Sprungspiele.

Steckenpferdreiten.

(233.) Welch großes Vergnügen den Kindern das Reiten auf Stecken bereitet, besagt, daß man den Ausdruck „Steckenpferd“ zur Bezeichnung der Lieblingsneigungen von Erwachsenen nicht nur in der deutschen, sondern auch in anderen Sprachen hat. Das Spiel selbst heißt: „Pferdlein wohlbereit“, „das Ritschenroßmachen“, in der Schweiz: „Butzarößli“, „Gigamp“ und „Gampfiroß“, in Schwaben: „Dockenguck“, in Holstein: „Hüpperdken“, im Englischen „Hobbyhorse“, im Französischen: „Le cheval fondu“ ꝛc.

Der Stock ist für den kindlichen Reiter identisch mit dem Pferde, und daher kam man darauf, den oberen Theil des Stockes einem Pferdeleibe anzupassen oder umgekehrt. Der Steckenpferdreiter kann damit unbehindert im Zimmer wie im Freien die verschiedensten Reitbewegungen nachahmen und wird nach scharfem Trabe oder wildem Galopp mit Vergnügen „sein Pferdchen“ in den Stall — die dazu erwählte Ecke — führen.

Der größten Heerschär, welche Steckenreiter jemals gebildet haben mögen, rühmt sich Nürnberg. Dort kamen, wie berichtet wird, im Jahre 1650, den 22. Juni, als

am Tage, wo man daselbst das Fest des Osnabrücker Friedensschlusses feierte, 1476 Knaben der Stadt auf ihren Steckenpferden vor das Haus des kaiserlichen Kommissarius Octavio Piccolomini, Herzogs von Amalfi, geritten. Der Herzog erwies den freundlich gesinnten Knaben eine ebenso ausgesuchte Gegenehre. Für jeden dieser 1476 ließ er einen silbernen Friedenspfennig prägen. Auf der einen Seite desselben ist ein Knabe, mit einem Käpplein bedeckt, einen krummen Säbel schwingend, auf dem Steckenpferde reitend, und im Viereck zu lesen: Friedensgedächtnis in Nürnb., auf der andern der gekrönte Doppeladler mit der Inschrift: Vivat Ferdinand III. Rom. Imp. Vivat. — Als dann ein Spaßvogel unter den Gassenjungen verbreitete, auch sie würden solche Münzen erhalten, wenn sie am folgenden Sonntag den Ritt nachahmten, so erschien darauf wirklich ein noch größerer Haufe vor des Fürsten Wohnung. Piccolomini lachte herzlich über diesen Aufzug und bestellte die Kinder über acht Tage wieder, da ritten sie in großen Schären und förmlich schwadronenweise vor ihm auf und empfingen gleichfalls jeder seine Denkmünze (s. die Abbild. S. 126).



Der Schäfflertanz in München (s. S. 122).

Der Reifsprung.

(234.) Zum Reifsprung dient ein genügend weiter Tonnenreifen; dieser wird mit beiden Händen geführt und vor die Füße gehalten, durchgesprungen und dies, indem der Reifen rasch über den Kopf gestreift ist, so oft wiederholt, wie es jedem beliebt. Dieser einfachen Art entwachsen allerhand Abwechslungen: der Sprung im Laufe, der Sprung von rückwärts, der Sprung durch zwei Reifen — in jeder Hand einen — bald durch den rechten, bald durch den linken, und was man sonst noch versuchen will.

Wegen der damit verbundenen Bewegung im Freien war auch das „Reifentreiben" von jeher ein allgemein beliebtes Laufspiel. „Dabei wird der Reifen wie ein Rad fortgerollt, und es kommt darauf an, ihn im Fortlaufen zu erhalten. Dies geschieht dadurch, daß man ihn mit einem Stäbchen dirigirt, nämlich durch einen fortdrückenden Schlag bald seinen Lauf befördert oder bald rechts, bald links drängt, damit er nicht umfällt. Bald werden kleine Künste damit vorgenommen, z. B. man schleudert ihn vermittels des durchgesteckten Stabes in die Luft und läßt ihn demungeachtet nicht aus seinem Laufe kommen, oder man springt mitten im Laufe durch denselben weg, bald rechts, bald links und versetzt ihm mitunter einen Schlag, damit er stets fortläuft. — Wie früher, so bedienen sich die Knaben auch heute noch gern eines großens Reifens von Eisen oder Kupfer. Dazu ist der Stab zum Antreiben auch von Eisen, aber mit hölzerner Handhabe versehen, zur Erleichterung und Verstärkung des Schlags auf den Reifen.

Nach alter Vorschrift sollte der Durchmesser des Reifen kleiner sein als eine Menschenlänge, so daß die Höhe des aufgerichteten dem Spielenden bis an die Brust reicht. Außerdem war die Innenseite des Reifens, wie man noch hier und da, z. B. in der Schweiz, solche sehen kann, mit kleinen metallenen Ringen besetzt, welche durch ihr Geklirr im Umschwung des Reifens den spielenden Knaben ergötzten." — In Rom hieß das Spiel geradezu das „griechische Spiel"; im Englischen heißt es: trundling the hoop, holländisch: hoepen, hoepelen, repen.

Alle sieben Jahre halten zur Weihnachtszeit die Böttcher in München einen festlichen Umzug, den Schäfflertanz, bei welchem ein Reifschwinger eine Hauptrolle spielt. Er hält in jeder Hand einen Reif, in welchem drei gefüllte Weingläser stehen. Er muß diese so geschwind über den Kopf und unter den Füßen wegschwingen, daß kein Glas herabfällt und kein Wein verschüttet wird. Seine Kameraden sind, wie er, in eigenthümlicher Tracht. Sie tragen eine grüne Mütze auf dem Kopfe, mit blauen und weißen Federn geschmückt, ein schwarzes Halstuch, eine rothe Jacke, weiße Weste, kurze schwarze Hosen, ein gelbes Schurzfell, weiße Strümpfe und Schuhe mit silbernen Schnallen. Nach dem Takte der Musik führen sie einen Tanz auf und schwingen dabei halbkreisförmige Reifstäbe, welche mit Buchsbaum und Bändern umwickelt sind (s. Abbild. S. 121).

Bock- oder Burröselspringen.

(235.) Gewöhnlich wird ein grüner freier Platz dazu gewählt. Einer steht mit vorwärts gebücktem Kopf, einen Fuß vorwärts gestellt und mit beiden Händen und Armen an den Seiten dicht angeschlossen. Die Uebrigen stellen sich in einer Reihe auf, und Einer nimmt nach dem Andern einen Anlauf, springt hinzu, greift mit beiden Händen nach den Achseln des stillstehenden „Bockes" und setzt über dessen Kopf hinweg. — Erschwert wird die Uebung, wenn die Ueberspringenden sich in einer Entfernung von fünf bis sechs Schritten immer wieder in einer Reihe als „Böcke" aufstellen, so daß, wenn ihrer dreißig spielen, jeder über neunundzwanzig springen muß. — Beim Appenzeller „Brückenpurzeln" stellt sich eine Schär auf Knie und Hand neben einander als Brücke, und Einer legt es darauf an, quer über Alle wegzupurzeln. — Beim „Eseljucken" (Stapfenjucken) stehen Zwei gebückt Kopf gegen Kopf, der Dritte überspringt sie, die Hände auf die Schultern setzend. — Das „lange Roß" bildet sich aus zwei Parteien, einer stärkeren und einer schwächeren Hälfte. Die erstere stellt sich, mit dem Kopfe gegen eine Wand (einen Baum 2c.) gewendet, gebückt hinter einander als „langes Roß" auf und läßt die zweite der Reihe nach so aufspringen, daß zuletzt jedes Roß seinen Reiter trägt. — Beim Turnen wird die Uebung am Sprungbock vorgenommen, während im Spiele jeder Spieler selbst den „Bock" darstellt. — In manchen Gegenden Deutschlands wird noch jetzt zur Kirmeszeit im Herbste der „altdeutsche Schimmelreiter", ein Abbild Wodans, durch ein pär Bursche in gleicher Weise dargestellt. Der Pferdekopf wird durch ein Strohbüschel und das zweimähnige Pferd mit einem großen weißen Tuche überdeckt.

Bomhopsen.

(236.) Es bilden sich bei diesem Wettkampfe zwei gleiche Parteien. Einer, der durch Abzählen gewählt wird, stellt sich an einen Baum, die Hände auf die Kniee gestützt. Hinter diesen stellt sich dann ebenso ein Zweiter, Dritter oder wohl auch Vierter. Hierauf springen die von der andern Partei auf den Rücken der Gebückten, zuerst der beste Springer, der am weitesten vorrücken kann und sitzen bleiben muß. Die Uebrigen springen ihm nach. Kann der letzte Springer noch einen Platz bekommen, oder nur so lange, ohne herunter zu rutschen, sich halten, daß er in die Hände klatscht, so hat er und seine Partei gewonnen und er darf noch einmal springen. Kann der Letzte aber nicht mehr klatschen, so muß er und seine Partei sich an den Baum stellen und die Uebrigen aufsitzen lassen. — In Norddeutschland heißt ein ähnliches Spiel: „Bock, steh' fest und wipper nicht!" Das Ganze ist eine Voltigirübung.

Die Spiele mit dem kleinen Schwungseile.

(237.) Die Springübungen mit dem kleinen Schwungseile sind zu Beginn ganz einfacher Art. Das Seil wird mit beiden Händen an den Griffen gefaßt, abwärts gehalten und mit geschlossenen Füßen darüber gesprungen oder gehüpft, dann rücklings über den Kopf geschwungen und abermals übersprungen, so oft hinter einander,

bis das Verlangen nach einer neuen Spielart eintritt, wobei die gleiche Geschicklichkeit angestrebt wird. Eine Hauptregel dabei ist: immer nur auf den Fußspitzen zu springen und die Kniee etwas zu beugen, überhaupt nicht mit steifen Gliedern, sondern mit elastischer Nachgiebigkeit den Sprung auszuführen. Die Griffe des Seiles müssen birnförmig und polirt sein, der Größe der Hand angepaßt, die Schnur, wenn die Mitte derselben unter den Füßen ist, bis zur Achselhöhe reichen.

Abwechslungen und sogenannte Touren ergeben sich bei dem Seilsprunge ganz wie von selbst; z. B. schwingen zwei Mädchen gemeinsam ein Seil auf und ab und ein drittes muß darüber springen. Berührt es im Sprunge das Seil mit der Sohle, so muß es an den Platz der Schwingenden und dort den Taktspruch fortsingen:

„Stümperli, Gümperli, Rumbisbumb,
Komm, wir haben 'nen Seiligump."



Gesellschaftsspiele mit dem Schwungseile.

Oder zwei oder drei Spieler springen gleichzeitig rhythmisch, etwa mit Kibitzhupf, vorwärts oder seitwärts, oder die beiden Schwingenden hüpfen abwechselnd. Auch können vier Päre einen Contre-Springtanz aufführen. Beim „Schlangenhupf" hat jedes sein Seilchen für sich. Einer springt voran, und alle Anderen folgen den Windungen, die er macht, im Taktschritte nach.

Stockspringen.

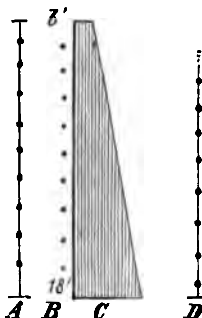
(238.) Dieselben Sprungübungen, die man mit dem kleinen Sprungseil macht, können auch mit einem an beiden Enden angefaßten Stock ausgeführt werden, mit Sprung vor- und rückwärts. Oder es wird ein dicker Stock auf den Boden gestemmt, worauf man denselben mit einer Hand oben und mit der andern unten etwa zwei bis drei Fuß vom Boden anfaßt und sich so, ohne loszulassen, mit dem Kopfe unter der unten anfassenden Hand hindurchzwängt und wieder zurück. — Für Völkerschaften, die sich vorzugsweise mit Jagd beschäftigen, hat eine tüchtige Uebung mit der Springstange großen Werth, da sie mit Hülfe derselben über Wassergräben und Klüften hinwegsetzen können. Springübungen sind deshalb bei den Burjäten am Baikalsee in Ostasien zu besonderen Volksvergnügungen geworden. Die Burjäten springen dabei mit dem Springstock gegen einen Baumstamm, so daß sie den letzteren mit dem Fuße berühren. Die Stelle, welche der Fuß trifft, wird durch einen Schnitt in die Rinde bezeichnet, und jeder sucht eine Ehre darin, seinen Schnitt am höchsten zu haben.

Geisgumpen.

(239.) Das „Stecklispringen" oder Geisgumpen ist ein in der Schweiz beliebtes Spiel. Eine schiefe Ebene wird abwärts mit Ruthen, 60—90 cm hoch, besteckt, oder man nimmt zwei gleichlange Gabelhölzer, auf die man ein Querholz legt. Dies ist die Geis. Alle springen nun von der als Marke bestimmten Stelle aus der Reihe nach über die Ruthen oder „Geisen" den Platz herunter. Wer eine dabei umwirft, wird vom Aufseher gefangen und muß zwischen den in zwei Reihen Aufgestellten hindurchlaufen und soll von jedem einen Streich über den Rücken bekommen. Da er schnell läuft und die Spielenden dabei sich oft selbst auf die Hände treffen, so verfällt der in eine gleiche Strafe, der ihn verfehlt hat. Der beste Springer wird Sieger und darf, wenn Alle durch sind, das Spiel von neuem beginnen.

Ueber den Graben oder Wall.

(240.) Um Anfang und Ziel zu bezeichnen, wird zu diesen Sprungübungen ein bleibender Graben, 1 m tief und 2 m breit an dem einen, 6 m an dem andern Ende gemacht, oder ein ebenso hoher und breiter Erdwall aufgerichtet, über welche um die Wette gesprungen wird. A bezeichnet die Anlaufslinie, auf welcher die Spielenden sich aufstellen, B die Absprungsstellen, C den Graben und D die Sprunggrenze oder das Ziel für den Sieger. Anfangs mögen die sich Uebenden ohne Anlauf über die schmalen Stellen des Grabens oder Erdwalls springen, und so immer weiter, bis sie zuletzt auch mit Anlauf über die breiteste Stelle kommen. Wer dabei in die Grube fällt, wird Gefangener und muß sich zum Schluß von einem der Uebrigen gegen irgend eine Bußleistung daraus erlösen lassen. Eigentlicher Sieger wird jedoch erst Der, welcher von der breitesten Stelle des Grabens (oder Walls) aus das gesteckte Ziel erreicht oder auch noch darüber hinausspringt, was dann jedesmal durch ein besonderes Zeichen angemerkt wird. Dem weitesten Springer fällt dann der Kampfspreis, wenn ein solcher ausgesetzt ist, zu. — Beim Abspringen nimmt der Körper einen Aufschwung; beim Niederspringen wird dieser ein wenig nach vorn gebeugt, aber niemals rückwärts; auch müssen die Füße geschlossen gehalten werden und gleichzeitig mit den Zehen und Ballen die Erde berühren. Dabei sollen die Kniee, wenn auch federnd, etwas gebogen und kräftig genug gespannt sein, um ein Zusammenstauen des Körpers zu verhüten.



Der große Seilsprung.

(241.) Das große Schwungseil wird den nach der Reihe aufgestellten Mitspielenden entgegengeschwungen. Diese müssen den Augenblick wahrnehmen, in welchem das Seil, ihnen entgegenkommend, nahe am Boden vorbeigeht, rasch darüber springen und aus dem Schwungkreise fortlaufen, damit sie von dem zurückkommenden Seile nicht getroffen werden.

Das Seil, welches gewöhnlich 4 m lang ist und nach beiden Seiten hin etwas schwächer, in der Mitte stärker gedreht sein muß, wird an der einen Seite an einen Pfahl in Kopfhöhe der Springenden befestigt und am andern Ende von einer Person in Schwung gesetzt. Der Sprung muß in aufrechter Haltung geschehen. Nach und nach kommen verschiedene Sprungweisen, um dem Spiel einige Abwechslung zu geben, in Anwendung: etwa der nur mit dem rechten oder linken Fuß, ferner der Kibitzsprung oder Polkahüpfer. Auch können Zwei zusammen das Seil gleichzeitig überhüpfen oder unter dem schwingenden Seile weglaufen und, sich rasch umwendend, rechts und links darüber hüpfen.

Nach dem Sprung über das entgegengeschwungene Seil muß rasch zurück und darf nicht nach der Seite des Schwungkreises hinausgelaufen werden. Wird mit beiden geschlossenen Füßen gesprungen, so geschieht dies hin und zurück, wie bei dem kleinen Schwungseile, das jede Person für sich schwingt; die dort freien Hände werden aber dabei über den Hüften eingestemmt oder über der Brust gekreuzt und während des Sprunges gewechselt.

Bei der „Jagd“ stehen die lustigen Springer einander in zwei Reihen und in der Nähe des Schwungseiles gegenüber. Der Erste der linken Reihe verfolgt das geschwungene Seil, während gleichzeitig der Erste der rechts stehenden Reihe über das ihm entgegenkommende Seil springt und weiter läuft, um sich von dem hinter ihm her Eilenden nicht fangen zu lassen. So ein Pär nach dem andern.

Künstlicher noch als das „Jagen“ ist das „Kreuzen“; statt daß bei jenem jeder bald über, bald unter dem Seile durchgeht, wird hier die einmal angefangene Bewegung fortgesetzt. Der zur Rechten stehende Spieler überspringt das Seil, während der andere unter demselben hindurchläuft. Beide wenden sich hierauf links. Der Erste geht um den einen, der Zweite um den andern Seilhalter — die Säule oder den Baum, woran das Seil befestigt ist — herum, Beide in entgegengesetzter Richtung. Es können auch mehrere an diesem Spiel theilnehmen, wobei dann die Geübteren den größeren Kreis um den Gegenstand, an dem das Seil befestigt ist, beschreiben. Geschieht dies schnell und taktfest, so überrascht es, und man kann beim ersten Anblick kaum begreifen, wie beide Reihen sich in verschiedener Richtung durchkreuzen und sich im Seile doch nicht verwickeln.



Der große Seilsprung.

Der Sturmsprung.

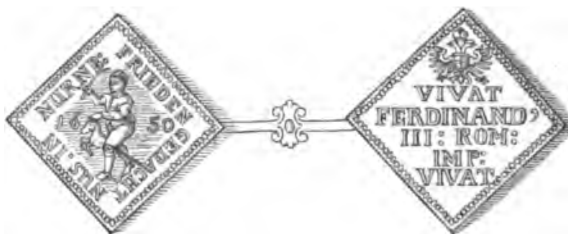
(242.) Ein Hochsprung mit Anlauf, wobei die sämtlichen Springer Querstäbe mit Fähnchen in der Hand tragen und in gleicher vorgestreckter Richtung halten, wird „Sturmsprung“ genannt. So viele Springer wie die Länge des Seils erlaubt, stehen neben einander, die anderen als Glieder dahinter. Der Anlauf erfolgt in taktmäßigem Trabe auf das Kommando: „Richtet euch! Erstes Glied, Marsch!“ ꝛc. Eine Trommel kann allenfalls das Zeitmäß zum Trabe angeben.

Kreissprung.

(243.) Bei dieser Sprungart stehen die Springer, Mann hinter Mann, zehn Schritte vor dem Seile. Auf den Befehl: „Vorwärts Marsch!“ setzen sich Alle nach und nach in Bewegung. Im Verlauf des Ueberspringens bildet die ganze Reihe, indem sie nach dem Uebersprung in einen Bogen sich nach rechts oder links um einen Pfahl wendet, einen Kreis und setzt, jeder etwa fünf Schritte vom Andern in der Kreislinie entfernt, von neuem über das Seil. Der Anlauf erfolgt also nicht in gerader Linie, sondern im Halbkreis. Alle Springer bilden einen laufenden Kreis, der auf ein „Halt!“ sogleich stille steht. Musik und Gesang giebt dem Ganzen mehr Lebendigkeit und Takt. Es kann damit nach Belieben auch das „Ringstechen“ (siehe dieses) verbunden werden.

Springtanz.

(244.) Die Springlustigen stellen sich in einen Kreis auf ebenem Boden und in ihrer Mitte steht der Schwinger, der einen mit Sand gefüllten Sack, an eine Schnur gebunden, so um sich herumschwingt, daß es den Umstehenden möglich ist, während der Beutel an ihnen vorüberfliegt, darüber zu springen. Wer sich dabei nicht vorsieht, bekommt einen Schlag an die Beine und wird umgeworfen. Es kann auch eine Kugel oder ein anderer leicht faßbarer Gegenstand aus der Mitte des Kreises in schnellem Laufe herausgeholt werden, oder man stellt sich hinter einander auf und springt in richtiger Folge über den entgegenkommenden Beutel.



Nürnberger Steckenreiter. Nach Wills Nürnberger Münzbelustigungen (s. S. 121).

d. Schwebe- und Schaukelspiele.

Der Schwebebaum.

(245.) Man wählt eine elastische, 8—10 m lange Fichtenstange, die auf zwei Kreuzböcken in wägerechter Lage $^5/_8$ m hoch über dem Boden aufgelegt wird. Zur Befestigung der Stange dienen halbe Eisenringe, die dem Umfange der Stange angepaßt werden, um durch das Auseinanderstellen oder nähere Aneinanderrücken der Kreuzböcke das Schwanken des Schwebebaumes vermindern oder vermehren zu können. Zur Belustigung einer Gesellschaft werden zwei und mehrere Schwebebäume neben einander aufgestellt, so daß die Spielenden sich an den Händen fassen und verschiedene Gangarten gemeinschaftlich ausführen können, z. B.:

1. Gehen bis zur Mitte der Schwebestange und Umkehren mit halber Drehung links oder rechts.

2. Gehen mit Uebersteigen einer Schnur oder eines Stabes, die in der Höhe von 16 cm über der Schwebestange gehalten werden.

3. Schwebekampf. Eine oder Einer der Spielenden kommt von der Spitze der Schwebestange dem Andern entgegen. Bei der Annäherung nimmt man feste Stellung und sucht durch Berühren mit geschlossenem Zeige- und Mittelfinger sein Gegenüber aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die Schläge werden auf die Hand oder die Schultern zu richten und ebenso geschickt denselben auszuweichen sein.

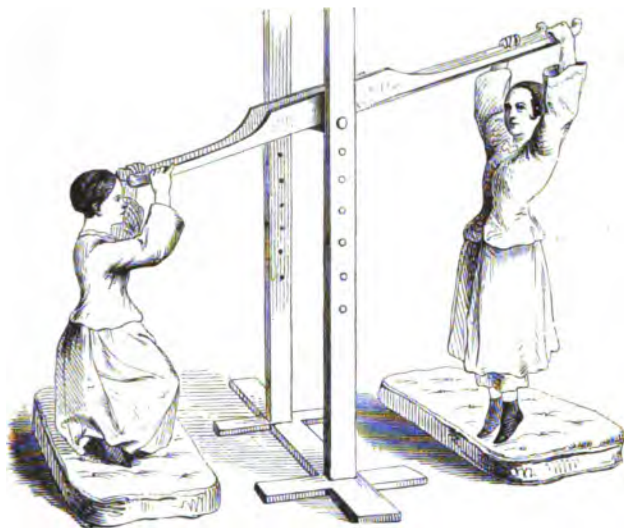
Hang- und Stemmschaukel.

(246.) Das Schaukelgeräth besteht aus dem Ständer und der Leiter. Die beiden Leiterholme stehen je nach der Größe der Schaukelnden in Schulterbreite von einander und sind nach der Mitte zu durch zwei starke Riegel mit einander verbunden, sowie nahe an beiden Enden durch zwei geglättete und abgerundete Sprossen. Die Enden der Leiterholme verlaufen mit einer kleinen Abschweifung nach oben in hübsch gerundetem Griffe.

Die Säulen des Ständers sind mit Löchern zum Hoch- und Tiefstellen versehen, durch welche ein starker, mit einer Schraube fest anzuziehender Eisenbolzen gesteckt wird. Die Leiter, welche über diesen Bolzen gelegt wird, muß genau in der Mitte der beiden Holme zwei mit Eisenblech ausgelegte und der Stärke des gerundeten Eisenbolzens entsprechende Vertiefungen bekommen. Um das Abfallen der Leiter zu verhüten, wird einer der Holme neben jener Vertiefung mit einer Eisenkrampe versehen, die leicht zu öffnen ist und zum Umschließen des Bolzens dient.

Das Schaukeln im Stütz oder Hang geschieht immer durch Abschnellen der Füße. Die eben so zweckmäßige wie unterhaltende Uebung ist dem Sitzschaukeln noch vorzuziehen.

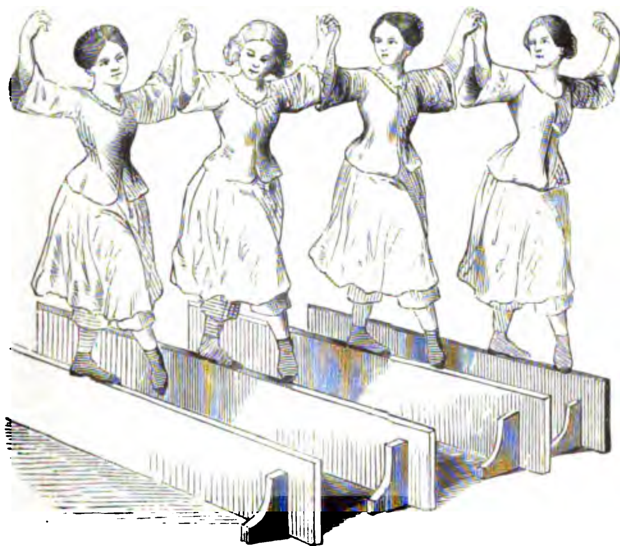
Im Freien werden die Absprungsstellen mit weichem Sand oder Gerberlohe — im Zimmer mit Matratzen — belegt. Besonders zu empfehlen sind: Hang im Speichgriff bei gestreckten Armen an den Leiterholmen, mit völliger Streckung des ganzen Leibes, geschlossenen Fersen und abwärts gerichteten Fußspitzen.



Hang- und Stemmschaukel.

Oder: Schaukeln bis zum Streckhang, indem beim Niederstellen auf den Boden ein schnelles Beugen der geschlossenen Kniee nöthig und nur mit den Fußspitzen aufgetreten wird. Das Aufschnellen vom Boden wird durch ein Stemmstrecken der Beine und Füße bewirkt, so daß mit dem Streckhang ein Beugen und Strecken der unteren Gliedmaßen wechselt. Die Arme müssen sich beim Niederlassen gleichfalls beugen.

Das Schweben auf der Kante.



Das Schweben auf der Kante.

(247.) Es wird dazu ein 4—5 m langes und 16 cm breites Brett gebraucht, das zwischen zwei Gestellen so befestigt und aufgestellt und so an beiden Enden in die Gestelle eingefügt ist, daß die 1—5 cm breite Kante eine schmale, etwas bewegliche Gehfläche darbietet und den Schwebegang erschwert. Es wird dabei vor- und rückwärts gegangen, mit Vor- und Nachstellen rechts oder links. Die Fußspitzen werden stets nach außen gestellt und die Arme zur Wägehalte seitwärts erhoben. Schwieriger ist der Zehengang. Gehen Mehrere zusammen, so fassen sie sich dabei an den Händen und heben die Arme hoch.

Rundlaufspiel.

(248.) Zwei oder vier gleichlange und ungefähr 3—4 cm starke Seile, an dem einen Ende mit einer Oese versehen, durch welche ein fester Riemen geht, der mittels eines eisernen Ringes an einem tief in den Boden gerammten Pfahl in gemessener Höhe befestigt ist, gehören für dieses Spiel. Wird es im Zimmer vorgenommen, so kann die Befestigung der Seile an der Decke stattfinden. Auf der Spitze des Pfahls oder Balkens befindet sich eine drehbare Ringschraube mit Schnallen, um die Stricke nach Bedarf länger oder kürzer zu machen. An den 1—1½ m über den Boden herabreichenden Stricken ist entweder ein kurzer Stab oder eine Oese in Steigbügelform zum Festhalten, welche letztere wie ein Ende des Strickes zur Schonung der Hände mit Leder umwickelt und in Zwischenräumen wulstartig gepolstert ist, um dem Abgleiten vorzubeugen. Bei Stricken mit Querstabhaltern ist diese Vorsicht überflüssig. Jeder Strick kann auch auf 1 m Länge in zwei Enden (wie die Abbildung zeigt), die durch polirte Greifhölzer verbunden sind, auslaufen.



Rundlaufspiel.

Die Spielenden stellen sich gleichweit von einander auf, ziehen das Seil stramm an und umfassen, wie zu ersehen, mit der rechten und linken Hand die Sprossen. Bei Seilen mit Oesen faßt die linke Hand von innen nach außen, die rechte aber erst mit gestrecktem, dann mit gekrümmtem Arme über die Oese hinauf das Seil. Zuerst wird langsam, dann immer schneller der Kreis umschritten, als wollte Einer den Andern einholen, bis man durch abwechselnde Absprünge mit einem Fuße sich solche Schwungkraft zu geben sucht, daß beim Niederschwingen durch wiederholtes Abspringen eine vermehrte Schwungkraft erlangt wird, oder abwechselnd in sitzender Haltung mit gut gestreckten Schenkeln und Füßen man sich schwebend im Kreise herumbewegt. Vermindert sich der Schwung, so wird ein neuer Absprung gemacht, bis es möglich, mit einem Schwunge den ganzen Kreis nochmals zu durchschweben. Wer sich, ohne Nachlaß der Kräfte, am längsten im Kreise herumzuschwingen mag, ist Sieger.



e. Steh-, Sitz-, Ringkampf-, Schwing- und andere Kampfspiele.

Fingerziehen.

(249.) Zu diesem Spiele gehören zwei Spieler. Jeder streckt die rechte Hand vor, dann umschlingen sie die Mittelfinger, ziehen gegen einander und versuchen so, wer mehr Kraft habe, indem Einer den Andern zu sich zu ziehen trachtet.

Hinziehen.

(250.) Zwei Spieler erproben auf einer Tischplatte die Kraft ihrer Muskeln, wobei eine Faust die des Gegners, gleichsam wie im Windstoße, zu verdrängen sucht.

Käsdrücken.

(251.) Zwei Parteien, in einer Linie stehend oder sitzend, suchen einander aus der Stellung zu schieben. Der, welcher dem Drange weichen und die Reihe verlassen muß, wird unter Jubel als besiegt (in der Ostschweiz „Käs" genannt) angesehen.

Katzenstriegel.

(252.) Die beiden Spieler lassen sich auf Knie und Hand nieder, stecken die Köpfe zusammen und schlingen sich ein geschlossenes Seilchen um den Hals. Nun zieht jeder rückwärts, um den Andern vom Platze zu bringen.

Der Stehkampf.

(253.) Das Spiel, das ein sehr altes, ist heutzutage noch in Uebung. Es wird im Stehen und auch im Sitzen ausgeführt, so daß zwei Parteien, in einer Linie stehend oder sitzend, einander von Ort zu Ort ziehen oder zu schieben suchen.

Ueber die Schwelle ziehen.

(254.) Zwei junge Leute stellen sich einander gegenüber, der Eine dies-, der Andere jenseit einer Thürschwelle. Ein Strick umfängt die Hälse der so Gestellten. Jeder ist nun bemüht, mittels des Nackens an dem Stricke den Gegner über die Schwelle zu ziehen.

Das Zerrspiel.

(255.) Die Spielgenossen stehen in zwei Abtheilungen, welche zwei Reihen bilden, einander gegenüber, und jeder, Mann für Mann, strebt nun, seinen Gegner auf seine Seite zu ziehen. Der Sieg wird dadurch entschieden, daß alle Mitglieder der einen Partei einzeln von denen der andern überwältigt und auf die Seite gezogen werden. — Erschwert wird das Spiel noch dadurch, daß das Ziehen selber für jede der beiden Spielparteien auf einer und derselben Linie, auf einer im Boden vorhandenen kleinen Furche u. dgl., vorgenommen wird, in der Art nämlich, daß keiner der Spielenden sich darüber hinwegziehen läßt, andernfalls aber sich für besiegt geben und eine Strafe erleiden muß.

Schwarz und Weiß.

(256.) Die Zahl der Spieler darf nicht unter zwanzig sein. Sie bilden zwei Parteien — die „Schwarzen" und die „Weißen" — und wählen sich je einen Anführer. Nachdem die Spielbahn bestimmt ist, stellt sich jede Partei auf eine Seite derselben, und auf ein gegebenes Zeichen beginnt ein gegenseitiges Durchlaufen, wobei abwechselnd die „Schwarzen", dann die „Weißen" möglichst viel Gefangene zu machen suchen.

Kriegsdingen.

(257.) Zwei ausgelöste Hauptläufer wählen sich ihre Genossen zu Reisläufern aus und stellen sich in zwei Parteien dies- und jenseit eines Grabens gegenüber. Dann erfolgt unter gegenseitigem neckischen Zurufen das Abfangen auf fremdem Gebiet durch Berührung, ohne selbst erwischt zu werden. Hat nun die eine Reihe genugsam zugenommen in der Zahl ihrer Reisläufer, so kommt sie, Arm in Arm verschränkt, gegen die andere angerückt und sucht sie im Marsche zu durchbrechen. Dies ist „der Stoß".

Stangenreißen.

(258.) Vor Beginn des Spiels wird die aus männlichen Mitgliedern bestehende Gesellschaft in zwei Hälften getheilt. Jede Partei bildet hierauf die „Kette" oder „Stange" in der Weise, daß Einer hinter dem Andern stehend den Vordermann mit beiden Armen um die Brust faßt. Voran stellt sich der Stärkste und Größte, und in der beschriebenen Umarmung begiebt sich die Stange bis an die bezeichnete Grenze, und sobald beide Vordermänner der zwei Stangen sich die Hände reichen können, geht der Reißkampf los. Wichtig ist nun das Zusammenhalten der „Stangen" bei dem kräftigen Rücken und Reißen. Denn wenn Einer losläßt und die Stange zerbricht, so trennen sich rasch die Glieder der andern „Stange", um das „abgebrochene Stück", wenn es bis auf ihr Gebiet gezogen wurde, gefangen zu nehmen. Die Losgerissenen suchen jedoch hurtig zu entfliehen oder werden von „ihren Leuten" zurückgerissen und die „Stange" schnell wieder zusammengesetzt. Die Gefangenen bleiben im feindlichen Lager. Der Kampf währt so lange fort, bis eine andere „Stange" ganz aufgenommen ist, oder wenn dies zu lange dauert oder überhaupt kaum vorauszusehen ist, gebietet endlich die allgemeine Ermüdung, aufzuhören.

Kaiser, schick' an!

(Kettenreißen.)

(259.) Zwei Wahlkaiser, ein jeder mit einer gleichen Anzahl von Unterthanen, stehen sich auf einer Wiese zum Kampfe gegenüber. Jedes Heer ist in zwei Reihen — den Kaiser in der Mitte oder am rechten Flügel — aufgestellt und Feind von Feind durch dreißig Schritte Zwischenraum getrennt. Die Reihen bilden durch Handanfassen Ketten. Auf den Ruf der ersten Reihen: „Kaiser, schick' an!" bestimmt der Herrscher einen Soldaten, zu stürmen, das heißt, einen Anlauf gegen die feindliche Kette zu nehmen und sie zu zerreißen. Krönt der Erfolg diesen Versuch, so bekommt er dafür vom feindlichen Kaiser einen seiner Krieger als Lohn, der dem andern Heere eingefügt wird. Im Gegenfall bleibt der Vorgeschickte in fremder Gefangenschaft und vermehrt die gegnerische Heeresmacht.

Dasselbe Manöver wiederholt sich nun mit gutem oder schlechtem Erfolge von der andern Seite her, und dies geschieht so lange, bis einer der Kaiser niemand mehr zu schicken hat und selber kommen muß, um mit Aufwand aller seiner Kräfte sich einen Hülfsgenossen zu erkämpfen, immer einen seiner früheren Zugehörigen, was er so lange fortsetzen kann, bis er möglicherweise seine Soldaten zurück hat. Mit der Gefangennahme des Kaisers ist das Spiel aus. (Oesterreich.)

Ringen.

(260.) Von den beiden Ringenden faßt jeder mit dem rechten Arme, unter dem linken Arme des Gegners durch, um dessen Leib. Der linke Arm wird über den des Gegners gelegt. Derjenige gewinnt, wer den Andern zu Boden wirft.

Stockringen.

(261.) Die Spielenden theilen sich in zwei feindliche Parteien; die eine faßt den Stock oben, die andere unten, und nun suchen sie sich über einen Strich oder ein sonstiges Merkzeichen zu ziehen.

Schwingen.

(262.) In den kleinen Kantonen der Schweiz ist ein gymnastisches Spiel gebräuchlich, welches das Schwingen genannt wird. Es ist eine Art von Ringen, wozu eigene Beinkleider, Schwinghosen, angezogen werden, in deren Ermangelung um die Lenden ein Schnupftuch gebunden wird, woran man sich faßt und zu Boden wirft. Der Kampf wird nicht durch den Fall allein, sondern durch den Fall auf den Rücken entschieden. Diese und andere gymnastische Uebungen werden an bestimmten Tagen vorgenommen, welche in dem helvetischen Kalender unter dem Namen „Schwingtage" angegeben sind. Die Landsleute und Mädchen der Kämpfer, die Richter und viele Fremde finden sich an solchen Tagen ein, um dem Kampfspiele beizuwohnen.

Seilziehkampf.

(263.) Hierzu wird eine Säule von der Höhe eines Mannes errichtet, mit einem Loche, wodurch das Seil gezogen wird. Jeder der beiden Spielgenossen (denn nur zwei treten hier auf) faßt ein Ende des Seiles von der entgegengesetzten Seite, so daß er dem Gegner den Rücken zukehrt, und sucht nun diesen an der Säule in die Höhe zu ziehen. Wer dies vermag, ist Sieger. Auch lassen sich bisweilen Beide rücklings zusammenbinden, und der Eine strebt nun, den Andern fortzuziehen. — Eine ähnliche Uebung ist der „Handzug". Zwei rüstige Männer stehen einander gegenüber und jeder von ihnen hält einen Stab mit beiden Händen, welcher mit dem Stabe des Gegners durch ein Seil verbunden ist. Jeder zieht mit aller Gewalt an seinem Stabe, bis das Seil entweder zerreißt oder einer von Beiden den Stab fahren läßt oder hinfällt.



Der Handzug.

Gigampf.

(264.) Rücken an Rücken stehen die beiden Spieler auch im „Gigampf", wobei sie mit verschlungenen Armen unter Frage und Antwort einander abwechselnd emporheben und schließlich, ohne loszulassen oder die Stellung zu ändern, beim Schlußwort: „Sitz' ab und sing'!" niedersetzen und wiederum aufstehen müssen. In der Schweiz lautet das Wechselgespräch:

„Gigampf, Wasserdampf!
Wo ist der Mann?
Im Holz draußen.
Wa thut er denn im Holz draußen?
Ersaut's eichigs Eichle ab.
Washwill er mit dem Eichle thun?
Will machen draus ein Weinfaß.
Wie groß muß selbiges Weinfaß sein?
Es muß sein so groß wie's werden mag.
Und wie viel thut es, wenn's gemacht ist?
Wenn's voll ist, so thut es gar nicht mehr.
Gigampf, Wasserdampf!
Wo ist der Aetti?
Zu Doggern (ein Ort im Schwarzwalde)
unten.
Was macht er drunten?
Er haut 'nen Bock und haut 'nen Block.
Was find't er drinn'?
'nen gold'nen Ring!
Sitz' ab und sing'!
Gigampf, Wasserdampf!
Wo ist der Aetti?
Zu Hauerstein (Ortschaft im
Schwarzwalde).
Was thut er dort?
Er kauft 'ne Kuh.
Was mehr dazu?
'nen goldigen Stock,
'nen silbernen Ring.
Was ist im Ring?
Fleisch und Blut.
Regeli-regeli Aepfelmuß,
's goldige Kind:
Sitz' ab und sing'!"

Ein ähnliches Spiel heißt in Schwaben: „Gigede Gagede", am Niederrhein: „Butterwiegen", sonst auch: „Brunnenschopfen".

Mit tauben Glocken läuten.

(265.) Diese Uebung zur Stärkung der Glieder und der Brust, die, wie der Engländer sagt, das Vergnügen des Boxens gewährt, ohne daß man geknufft und geschlagen wird, besteht darin, in jeder Hand mit einem, mit zwei Bleikugeln an den Enden versehenen, Stabe alle Arten von Schwingungen vorzunehmen. Die Bezeichnung: „Mit tauben Glocken läuten" erhält die Uebung, weil dabei nur mit der Luft, oder, wie die Griechen durch das Wort Skiomachia andeuten, nur mit dem eigenen Schatten gekämpft wird (Scheinkampf).

Ritter- und Bürgerspiel. (Räuber und Gendarmen.)

(266.) Die beste Gelegenheit zu diesem Spiel bietet ein weiter waldiger Platz. Kieferschonungen und dichtes Unterholz sind dazu am besten, aber auch freie Stellen sowie Erhebungen, Vertiefungen oder Gräben vermehren die Lust an diesem Krieg. Die Zahl der Spielenden wird so eingetheilt, daß nach der gemachten Besatzung auf beiden Seiten gleichviele Knaben sind. Die eine Spielschär stellt die Ritter, die andere die Bürger vor. Die Ritter haben vier Burgen, jede 20—25 Schritte von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesatzung muß mindestens zwei Mann und immer so stark sein, wie die Besatzung von zwei Burgen zusammen. Wenn 40—60 Spieler beisammen sind, so müssen in die Stadt vier und in jede Burg zwei „Mann" gelegt werden. Es gilt nun, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr im Stande ist, im freien Felde und in offener Schlacht Widerstand zu leisten. Die stattfindenden Kämpfe werden durch Ringen entschieden. Dabei haben die Leiter des Spiels, die Anführer der Schären, darüber zu wachen, daß regelrecht gekämpft wird. Außerdem sucht man den Feind fleißig von dessen Festungen ab- nach den seinigen zu locken und sendet zu diesem Zwecke oft kleine Abtheilungen oder Einzelne aus, um des Feindes Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Orte, wo er Gefangene hält und bewacht 2c., auszukundschaften. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, feindliche Posten abgeschnitten und gefangen genommen.

Als Gesetz gilt außerdem noch: Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollkommener nur durch die fünffache Zahl der Gegner; unbesetzte Plätze dagegen werden genommen und mit der für sie bestimmten Mannschaft belegt. Zu je zwei Gefangenen gehört ein Mann Besatzung. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so groß ist, wie die Mannschaft der Besatzung. Gefangene werden in jedem Falle befreit, wenn der Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß als die Zahl der Gefangenen, an den Platz rückt und nur die gesetzmäßigen Bewohner vorhanden sind.

Soll dies Spiel von einer kleineren Zahl, etwa 16—30 Spielern, ausgeführt werden, so wählen sie nur zwei Festungsplätze, eine Stadt und eine Burg, an den entgegengesetzten Stellen des Platzes.

Dieser Krieg im Frieden ist von dem Turnvater Jahn erdacht und organisirt, auch hat er oft genug den Regimentskommandeur dabei gespielt.

Kriegsspiel.

(267.) Die Umstände, die Räumlichkeit, die Zahl der Spielenden, die darauf zu verwendende Zeit, die Jahreszeit und endlich namentlich auch die jeweilige Stimmung der Spielenden entscheiden am besten über die mannigfachsten Abänderungen dieses Spieles. Bald ist es eine durch irgend eine günstige Oertlichkeit angewiesene Burg (eine Anhöhe oder gar eine Burgruine), die erstürmt wird, bald eine durch Erd- oder im Winter durch Schneewälle selbsterbaute Festung, wodurch die Sache dann noch einen weiteren Werth und noch ein größeres Interesse gewinnt; bald sind es nur zwei feindliche Haufen, welche sich mit dem besten und lustigsten Wurfgeschütz der Knaben, den Schneebällen, angreifen, und sich so lange schlagen, bis nach irgend welchen Spielbedingungen einer siegt; es können auch zwei regelmäßig geordnete feindliche Lager, eine Burg oder eine sie angreifende Armee sein, bei welcher dann jeder Gegner durch geschickte Operationspläne und alle möglichen strategischen Mittel,

die der Erfindungsgeist eingiebt, dem Andern Abbruch zu thun, sein Lager endlich zu erobern oder den Sturm entschieden abzuschlagen sucht. Da giebt es die wichtigen Stellen der Ober- und Unteranführer, da giebt es Wachen- und Vorpostendienst, Adjutanten und Streifkorps, Spione und Ueberläufer, Kriegsgerichte und Verurtheilungen, Gefangene und Befreiungen, da kommen Einzelkämpfe und größere Gefechte, Hinterhalte und Rückzüge, Ausfälle und Umgehungen, Flucht und Verfolgung, Parlamentäre, Waffenstillstände und Gefangenauswechslungen vor, zuletzt aber giebt es immer einen Hauptsturm, der über den Sieg der einen Partei entscheidet.

Beispiel. 1. Die Gesellschaft theilt sich nach den allgemeinen Regeln in zwei Hälften: Je größer die Zahl der Spielenden, desto besser. Die Hauptsache ist, daß jede Partei einen recht tüchtigen Anführer hat.

2. Dieser ernennt die Unteranführer, die Abtheilungen 2c. und fordert strengen Gehorsam. Ueberhaupt hängt von der strengsten Manneszucht der ungestörte und fröhliche Fortgang des ganzen Spieles ab. Wer dagegen fehlt, wird verhaftet und vor das Kriegsgericht gestellt. In dieser Gewöhnung an freiwillige Unterordnung liegt ein nicht unbedeutendes sittliches Moment.

3. Die Parteien müssen auffallende Abzeichen haben, z. B. die eine Partei von der andern durch weiße Binden um den rechten Arm sich unterscheiden.

4. Die Burgen müssen genau abgegrenzt sein.

5. Gefangene werden im offenen Felde durch turngerechtes Ringen (s. Ringkämpfe unter „Sport, Kraftübungen und ritterliche Künste") gemacht, wobei sich die Parteien oder einzelne Gegner entweder in offenem Kampfe begegnen, oder die eine von der andern, aus einem Hinterhalte, also mit Vortheil, überfallen werden kann. Wer überwunden wird, ist gefangen und wird in die Burg geliefert.

6. Die Gefangenen dürfen selbst nichts zu ihrer Freiheit thun und müssen sich auf der Burg durchaus ruhig verhalten. Auf dem Wege dahin müssen sie ihrem Führer unbedingten Gehorsam leisten, sich mit ihm, wenn er will, verstecken, legen 2c. Denn wenn er unterwegs von Feinden angegriffen und im Ringen besiegt wird, so ist nicht nur er selbst dadurch gefangen, sondern auch seine Gefangenen sind befreit. Deswegen erfordert seine Stellung große Aufmerksamkeit und Kriegslist.

7. Wenn ein Feind sich unbemerkt in die Burg schleichen kann, so befreit er dadurch zwei Gefangene und darf sie mit sich zurücknehmen.

8. Wenn ein Anführer gefangen genommen wird, so ist der Kampf beendigt.

9. Bei dem Sturme auf die Burg wird Mann gegen Mann gekämpft, und es handelt sich darum, wer den Gegner über die Grenze ziehen kann. Wer herübergezogen wird, ist Gefangener. Kann also die Burg mit überlegener Macht oder von verschiedenen Seiten her angegriffen werden, so ist der Sieg bald entschieden, und es ist deshalb nöthig, daß die Besatzung aus flüchtigen Leuten bestehe, sowie daß die Bewegungen des Feindes möglichst genau beobachtet und daß im Nothfalle durch guten Vorpostendienst schnell Ersatz herbeigeschafft werden kann.

10. Um Streitigkeiten, welche nie ganz ausbleiben, theils möglichst zu verhüten, theils wenigstens schnell auszugleichen, ebenso um alle vorkommenden Disziplinarvergehen 2c. abzumachen, wird für solche Spiele ein- für allemal oder von Fall zu Fall ein jugendliches Schiedsgericht gewählt. Im Nothfalle kann während des Spieles selbst ein Waffenstillstand verlangt werden, um einen dem ruhigen Fortgange des Spieles drohenden Streit schnell zu schlichten.

Die geeignetste Oertlichkeit zu Kriegsspielen ist ein freier Platz am Saume eines Waldes, oder auch im Walde selbst, wenigstens womöglich in einer mit Gebüsch, Zäunen, Mauern 2c. unterbrochenen Oertlichkeit. Je mehr Zeit zu Gebote steht, desto umfangreicher und anziehender wird das Spiel, und es können ganze freie Nachmittage auf die angenehmste Weise damit ausgefüllt werden.

Kriegsspiel mit Stäben.

(268.) Jeder Spieler ist im Besitz eines Stäbchens, das etwa 20 cm lang und 3 cm dick und an beiden Enden gut abgerundet ist. Es gilt, dem Gegner das Stäbchen zu entwinden. Dabei bestehen folgende Regeln:

1. Das Stäbchen muß frei und offen getragen und darf nicht in den Kleidern versteckt werden.

2. Stoßen und Schlagen mit dem Stäbchen ist nicht gestattet.

3. Wer sich sein Stäbchen entwinden oder entreißen läßt, ist besiegt. Wer über die Grenze des Spielplatzes hinausgetrieben wird, gilt ebenfalls als besiegt.

Die anderen Gesetze ergeben sich aus Folgendem von selbst.

Die „Schlacht" wird von zwei gleichstarken Parteien gespielt. Zur Ablieferung der eroberten Stäbe wird ein Mal bestimmt, wohin die besiegten, nunmehr als „todt" und theilnahmlos am Spiele erklärten Streiter, ihren Siegern zu folgen haben. Letztere sind auf dem Wege dahin unverletzlich und bezeichnen diese ihre Eigenschaft durch Aufheben der zwei Stäbe, in deren Besitz sie sind. Nach Ablieferung ihres Besiegten nebst dem eroberten Stäbchen kehren sie in den Kampf zurück. Am Male steht der unparteiische Spielordner, um etwaige Streitigkeiten zu schlichten, die Zeichen zum Beginn und Schluß des Kampfes zu geben und nach jedem Gange die Zahl der „Todten" jeder Partei zu verkünden. Zum Abzeichen der Parteien erhält die eine schwarze, die andere weiße Stäbe.

Dasselbe Spiel mit drei Gängen. Sämtliche Spieler stellen sich auf und die Anführer für jede Partei werden gewählt oder ausgerufen. Hierauf erfolgt die Theilung und Uebergabe der Stäbe, worauf die Parteien sich auf den entgegengesetzten Seiten des Spielplatzes geordnet aufstellen, die Verkündigung der Spielgesetze und dann vom Male aus das Zeichen zum ersten Angriffe zu vernehmen. Es entwickelt sich ein allgemeines Kampfgewühl. Hier der Schwächere auf der Flucht vor dem Stärkeren, dort mehrere Schwächere im Bunde dem Stärkeren widerstehend; hier ein Massen-, dort ein Einzelkampf; hier ein Spieler über die Grenze getrieben und entwaffnet, dort Besiegte nach dem Male geführt. Nach einer vorausbestimmten oder auch von den Spielordnern nach Umständen eigenmächtig zu bestimmenden Frist von zwei bis höchstens fünf Minuten folgt das Zeichen zum Waffenstillstand. Die streitenden Parteien kehren in ihre Stellungen zurück. Am Male werden die eingelieferten Stäbe mit den eingelieferten Todten verglichen und es wird die Zahl der Letzteren ausgerufen. Das hat dann allgemeinen Jubel der siegenden Partei zur Folge. Giebt es keinen streitigen Fall zu entscheiden, so wird das Zeichen zum zweiten Angriff gegeben. Mit neuem Muthe und neuer Hoffnung gehen die Parteien ans Werk, ihre Reihen sind etwas gelichtet, die Todten sind vom Male aus Zuschauer und möchten, wenn es ihnen gestattet wäre, durch Zuruf ihre Freunde ermuntern. Dagegen geht es auf der Wahlstatt desto lebhafter zu, und der Hülferuf: „Weiß herbei!" „Schwarz herbei!" ertönt an allen Ecken und Enden. Oft ist bei dem Schlusse des zweiten Ganges für die schwächere Partei die Aussicht zum Siege fast ganz geschwunden. Oft stehen sich aber auch noch gleiche Kräfte gegenüber. In allen Fällen wird der dritte Gang als der entscheidende ausgekämpft und das Spiel endet mit der Verkündigung des Sieges und der Ablieferung der Stäbe zur Aufbewahrung.



D. Nachahmungsspiele.

Das Nachahmen beruht bei allen diesen Spielen in einem scherzhaften, aber immerhin doch genauen Nachmachen des Vorgemachten, um eine Aehnlichkeit oder eine Täuschung hervorzurufen. Die Instrumente fehlen zwar bei der „Kapelle“ und den Musikanten, aber die Bewegungen des Spielers darauf müssen so geschickt und richtig sein, daß sich der Zuschauer die Baßgeige, die Flöte und die anderen leicht hinzudenken kann. Wer die Aufgabe hat, etwas vorzumachen, muß es am besten verstehen, er darf aber, wenn ihm das Amt zugetheilt ist, nicht allzu muthwillig werden, Purzelbäume schießen und Aehnliches, was die Anderen nicht nachmachen können, noch wollen.

Das Nachahmen wird theils durch Bewegungen, theils durch rhythmische Geräusche, wie Pochen, Klirren, Klappern und Tönen, Brummen, Summen, Pfeifen, Schnurren, Lautiren von Buchstaben 2c., hervorgebracht, je täuschender, um so unterhaltender für die Ausführenden wie die Zuhörer. Das Zuvielthunwollen ist auch hierbei vom Uebel. Eine anmuthige Harmonie oder eine treffende Richtigkeit müssen erzielt werden.

(269.) Adam, der hatt' sieben Söhne.

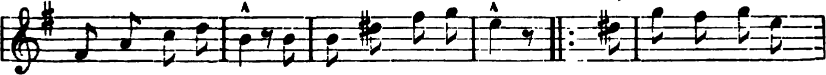
Munter. Alter Tanzspruch aus Thüringen, R. Krell.

Solo.





Chor.





Die Spielenden bilden einen Kreis um den in der Mitte Stehenden, der die Aufgabe hat, den Anderen singend zu erzählen, was die sieben Söhne Adams thaten, da sie weder aßen noch tranken; die von ihm frei gewählte Thätigkeit, welche er bei dem Refrain: „Sie machten Alle so!“ zur Darstellung bringt, wird vom Chor wiederholt. Der Solist bestimmt seinen Nachfolger und so fort, bis Alle im Kreise an der Reihe waren. — Das Darstellen muß allemal einen bestimmten Charakter haben und die Ausführung sich genau dem Rhythmus der Musik anschließen. Das Tanzen auf einem Beine, das Windmühledrehen, das Hämmern, in die Hände klatschen, Schneidern, Schustern, Geigen 2c. sind Lieblingsdarstellungen. Niemand darf eine Wiederholung bringen.

Wie der Bauer den Hafer säet.

(270.) Fragend und antwortend. Die Spielenden drücken immer die Antwort auf eine Vorfrage durch Handbewegungen aus.

Mäßig. Volksweise.

Wollt ihr wis - sen, wie der Bau - er, wollt ihr wis - sen, wie der

Bau - er, wollt ihr wis - sen, wie der Bau - er sei - nen Ha - fer aus-

sä't? Se - het so, so sä't der Bau - er, se - het so, so sä't der

Bau - er, se - het so, so sä't der Bau - er sei - nen Ha - fer ins Feld.

1. :,: Wollt ihr wissen, wie der Bauer :,:
Seinen Hafer aussä't?
:,: Sehet so, so sä't der Bauer :,:
Seinen Hafer ins Feld.

2. :,: Wollt ihr wissen, wie der Bauer :,:
Seinen Hafer 'nein eggt?
:,: Sehet so, so eggt der Baner :,:
Seinen Hafer halt 'nein.

Ebenso wird dann dargestellt, wie er den Hafer: 3. abmäht, 4. bindet, 5. heimführt, 6. in die Scheuer hinaufzieht, 7. ausdrischt, 8. auf den Markt fährt, 9. verkauft, 10. heimkehrt, 11. sich ausruht, dann (im Tanze) sich erfreut.

Auch Erwachsene führen dies Lied in Gesellschaft wohl auf, indem ein Vorsänger die erste Halbzeile singt und der Chor sie ausfüllt:

a. Wollt ihr wissen — b. wie der Bauer,
a. Wollt ihr wissen — b. wie der Bauer,
a. Wollt ihr wissen, wie der Bauer sein'n Hafer aussä't?
b. Wollt ihr wissen, wie der Bauer sein'n Hafer aussä't? rc.

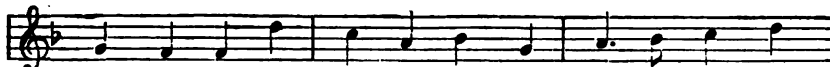
(Mündlich, Wurmlingen in Schwaben.)

(271.) Ei, Ei, Herr Reiter.

Lebhaft. Volksweise.

1. Ei, ei, Herr Rei - ter, sein Roß will ja nicht wei - ter; mich
2. Ei, ei, Herr Rei - ter, sein Roß will ja nicht wei - ter! Sein
3. Halt, halt, Herr Rei - ter, sein Roß darf hier nicht wei - ter. Hier
4. Ei, ei, Herr Rei - ter, sein Pferd zum Stall ge - leit' er. Nun

dünkt, es wird schon mü - de sein, d'rum kehr' er hier ins
Roß, das will be - schla - gen sein, hier ist die Schmie - de,
ist die Stadt, hier ist das Thor, da zahlt man sei - nen
ist er heim - ge - kehrt vom Ritt, was bringt er denn den



Wirths - haus ein. Geb' er dem Röß - lein fri - sches Heu, nehm'
tret' er ein. Drei Nä - gel wer - den nö - thig sein, die
Zoll zu - vor. Drei Gro - schen wer - den nö - thig sein, sonst
Kin - dern mit? Ja wohl, er hat da - ran ge - dacht und



er selbst ei - nen Trunk da - bei.
schla - ge selbst der Mei - ster ein. } So, so, Herr Rei - ter, nun
sperrt man in die Wach' ihn ein.
uns was Schö - nes mit - ge - bracht. Dank, dank, Herr Rei - ter, nun



1—3. kann er wie - der wei - ter.
4. darf er nicht mehr wei - ter. (Robert Reinick.)

Die Gesellschaft bildet vier Gruppen, etwa in den vier Ecken des Zimmers, oder in gleicher Entfernung von einander im Freien, welche das Wirthshaus, die Schmiede, das Thor mit der Thorwache und das Vaterhaus vorstellen. Einer ist der Reiter, der ein pärmal im Kreise unter dem Singen der ersten Strophe herumreitet und dann bei dem Wirthshaus anhält, wo ihm ein Trunk gereicht wird. Nachdem der Reiter den Becher geleert hat, geht es weiter mit Singen und Traben, bis er zu Hause — nachdem alle Stationen durchgemacht sind — angelangt ist. In der Schmiede läßt er sein Pferd beschlagen, indem er den eigenen Fuß dazu in die Höhe hält, beim Thore bezahlt er den Zoll in die Hand des Aufsehers und vor dem Vaterhause wird er von den Familiengliedern umringt, die ihm in scherzhafter Weise die Taschen nach dem Mitgebrachten durchsuchen. Da der Reiter auf einem Stecken galoppirt und trabt, so wird immer nur ein Knabe diesen darstellen, doch können auch Erwachsene beiderlei Geschlechts an dem Spiele theilnehmen und die Wirthsleute, die Schmiedegesellen, die Thorwächter und Familienältesten abgeben. Es darf wohl kaum hinzugefügt werden, daß die Handlungen alle nur fingirte, und daß weder Becher noch Hammer ꝛc. dazu nöthig sind.

Hans Hänschen.

(272.) Die Spielenden schließen einen Kreis. Hans wird ausgezählt, tritt in die Mitte und der Chor singt.

Gemüthlich. Jeanne Marie von G.-G.



1. Was Häns - chen nicht lernt, lernt Hans nim - mer - mehr, dem Häns - chen dem wird das



Ler - nen nicht schwer, es kann sich dre - hen und bie - gen und wen - den mit



sei - nen Fü - ßen, mit sei - nen Hän - den. Was Häns - chen in den Kopf nimmt



ein, bleibt für das gan - ze Le - ben sein; was Häns - chen er - o - bert und

was es ge-winnt, als gold-ner Fa-den sein Le-ben durch-spinnt. Wenn

Häns-chen schon et-was Rech-tes kann, so wird auch der Hans ein bra-ver Mann.

Im Sprechton und fragend.

Hans Häns-chen, wie steht es mit dir? Was kann der Hans, so

fra-gen wir?

Bewegt. Der Hans.

Ich ha-be mir Müh-len-rä-der ge-macht, die ha-ben mich in die Müh-le gebracht; ich weiß zu mah-len, ge-mah-len muß sein.

Hierbei macht der Hans die Bewegungen des Mahlens nach.

Es ist ei-ne Lust, ein Mül-ler zu sein!

Der Chor wiederholt die Melodie, macht die Bewegungen und singt:

„Hans Hänschen, du mahlst mit sich'rer Hand,
Wir loben mit dir den Müllerstand,
Wir helfen dir mahlen, gemahlen muß sein:
:,: O, welch eine Lust, ein Müller zu sein!“ :,:

2. Der Abtretende erwählt einen neuen Hans und der Chor singt fragend:

„Hans Hänschen, wie steht es mit dir?
Was kann der Hans? so fragen wir.“

Hans: „Ich habe mir kleine Schiffe gemacht,
Die haben mich auf die See gebracht;
Ich weiß zu führen die Schiffe allein,
:,: Es ist eine Lust, ein Seemann zu sein!“ :,:

(Die Bewegungen des Schaukelns und Ruderns nachahmend.)

Chor: „Hans Hänschen, du steuerst mit sich'rer Hand,
Wir loben mit dir den Seemannsstand;
Und helfen dir rudern, gerudert muß sein:
:,: O, welch eine Lust, ein Seemann zu sein!“ :,:

3. Chor: „Hans Hänschen, wie steht es mit dir?
Was kann der Hans? so fragen wir.“

Hans: „Ich habe mir kleine Pflüge gemacht,
Die haben mich auf den Acker gebracht;
Ich weiß zu führen den Pflug allein,
:,: Es ist eine Lust, ein Bauer zu sein!“ :,:

(Die Bewegungen des Pflügens nachahmend.)

Chor: „Hans Hänschen, du ackerst mit sich'rer Hand,
Wir loben mit dir den Bauernstand,
Wir helfen dir ackern, geackert muß sein:
:,: O, welch eine Lust, ein Bauer zu sein!“ :,:

4. Ein vierter Hans tritt ein und der Kreis singt:
„Hans Hänschen, wie steht es mit dir?
Was kann der Hans? so fragen wir."
Hans: „Ich habe mir Bogen und Pfeile gemacht,
Die haben mich in den Wald gebracht,
Ich weiß zu hüten den Wald allein:
:,: Es ist eine Lust, ein Jäger zu sein!" :,:
(Die Bewegungen des Zielens und Schießens nachahmend.)
Chor: „Hans Hänschen, du schießest mit sich'rer Hand,
Wir loben mit dir den Jägerstand,
Wir helfen dir schießen, geschossen muß sein:
:,: O, welch eine Lust, ein Jäger zu sein!" :,:

Jeder folgende Hans wählt sich nach Belieben seinen Stand, z. B. Bergmann, Schuster, Schneider, Tischler, Bäcker, Musikant rc., und fügt die passenden Worte in den Text ein, denen sich der Chor anschließt.

Schlußchor.

Mit Kraft und Schwung.

Es le - be der Mül - ler, der See - mann leb' hoch! Es le - be der Bau - er, der Forst - mann noch! Es le - be, wer im - mer mit Kopf und mit Hand, mit Lust und Lie - be ge - hört sei - nem Stand!

(273.) ## Das Lied vom Musikanten.

Mäßig. Bergisch, L. Erk, D. Volksl. V, 59.

1. Solo: Ich bin ein Mu - si - kant, ich bin ein Mu - si - kant.
Chor: Er ist ein Mu - si - kant, er ist ein Mu - si - kant.

1. Solo: Ich kann auch spie - len, auf mei - ner Gei - ge,
Chor: Er kann auch spie - len, auf sei - ner Gei - ge:

Geschwinder. poco rallent.

1. Solo: Di de schum schum schum, di de schum schum schum — auf mei - ner Gei - ge.
Chor: Di de schum schum schum, di de schum schum schum — auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.

2. Solo: Ich bin ein Mu - si - kant, ich bin ein Mu - si - kant.
Chor: Er ist ein Mu - si - kant, er ist ein Mu - si - kant.



2. { Solo: Ich kann auch spie - len, auf mei - ner Kla - ri - net - te,
{ Chor: Er kann auch spie - len, auf sei - ner Kla - ri - net - te:

Geschwinder.



2. { Solo: Pä de wäpp päpp päpp, pä de wäpp päpp päpp, di de
{ Chor: Pä de wäpp päpp päpp, pä de wäpp päpp päpp, di de

poco rallent.

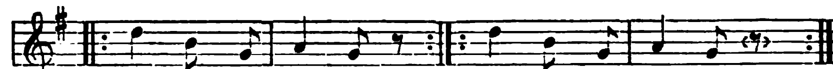


2. { Solo: schum schum schum, di de schum schum schum, auf mei - ner Gei - ge.
{ Chor: schum schum schum, di de schum schum schum, auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.



3. { Solo: Ich bin ein Mu - si - kant, ich bin ein Mu - si - kant.
{ Chor: Er ist ein Mu - si - kant, er ist ein Mu - si - kant.



3. { Solo: Ich kann auch spie - len, auf mei - ner Flö - te,
{ Chor: Er kann auch spie - len, auf sei - ner Flö - te:

Geschwinder.



3. { Solo: (Pfeifend) — — — — — — — — —, pä de wäpp päpp
{ Chor: (Pfeifend) — — — — — — — — —, pä de wäpp päpp



3. { Solo: päpp, pä de wäpp päpp päpp, di de schum schum schum, di de
{ Chor: päpp, pä de wäpp päpp päpp, di de schum schum schum, di de

poco rallent.



3. { Solo: schum schum schum, auf mei - ner Gei - ge.
{ Chor: schum schum schum, auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.



4. { Solo: Ich bin ein Mu - si - kant, ich bin ein Mu - si - kant.
{ Chor: Er ist ein Mu - si - kant, er ist ein Mu - si - kant.

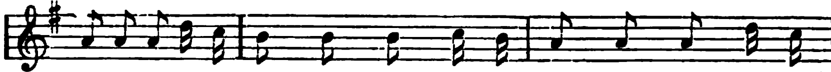


4. { Solo: Ich kann auch spie - len, auf mei - nem Hor - ne,
{ Chor: Er kann auch spie - len, auf sei - nem Hor - ne:

Geschwinder.



4. Solo: Hu hu hu hu hu, hu hu hu hu hu, (pfeifend) — — — — —
Chor: Hu hu hu hu hu, hu hu hu hu hu, (pfeifend) — — — — —



4. Solo: — — —, pä de wäpp päpp päpp, pä de wäpp päpp päpp, di de
Chor: — — —, pä de wäpp päpp päpp, pä de wäpp päpp päpp, di de

poco rallent.



4. Solo: schum schum schum, di de schum schum schum, auf mei = ner Gei = ge.
Chor: schum schum schum, di de schum schum schum, auf sei = ner Gei = ge.

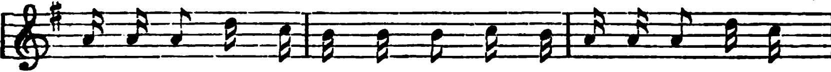
In vorstehend angegebener Weise wird nun das Konzert mit verschiedenen nachgeahmten Instrumenten fortgesetzt. Die Wörter, welche den Klang der einzelnen Instrumente nachahmen, sind bei dem Spiele: „Vetter Michel, ein Tausendkünstler" (S. 142), näher angegeben. Außerdem ist aber bei dem letzten Theile der Melodie eine das eben vorkommende Instrument näher charakterisirende Pantomime zu machen; so wird z. B. bei den Wörtern: „di de schum schum schum" der rechte Arm auf dem linken auf= und abwärts gezogen, so wie es mit dem Fidelbogen zu geschehen pflegt 2c. — Bei zwei Instrumenten, nämlich beim Klavier und beim Baß, kommen kleine Abweichungen in der Melodie vor, die hier nachfolgen.

a. Mäßig.



Solo: auf mei=nem Kla = vie = re. Greif' ich hier hin = ein, greif' ich

Mit nach=



da hin = ein, greif' ich hier hin = ein, greif' ich da hin = ein, hu hu

lassender Geschwindigkeit. b. Mäßig. Munter. Zweimal.



hu hu hu 2c. Solo: auf mei = nem Bas = se. Greif' ich o = ben an dem

In der Geschwindigkeit nachlassend.



Knopf, kratz' ich un = ten an dem Steg, (anderes Instrument) 2c.

(274.) Vetter Michel, der Tausendkünstler.

Munter. Niederrheinisch, L. Erk, D. Volksl. I, 62.



1. Vet = ter Mi = chel auf der Ha = sen = straß', er kann ma = chen was er
2. Vet = ter Mi = chel auf der Ha = sen = straß', er kann ma = chen was er







So wird der Text weiter fortgeführt, mit Anführung verschiedener Instrumente. Bei der Klarinette wird gesungen: eng eng eng eng (durch die Nase), oder: pä de wäpp päpp päpp, oder: he he he he, bei dem Waldhorn: hu hu hu hu, bei der Guitarre: tim tim ter lim, bei der Trommel: dibum bi di bum, oder: brrr om bom, oder: rubbe dubbe dub, bei der Leier: lirum larum, bei der Pfeife: dri-li-dri, beim Hackebrett: hickum hackum, bei der Trompete: tra-de-ra, oder: tengteng-tereng, bei der Baßgeige: jichum jachum, oder auch: wum wum wum (in der tieferen Oktave) ꝛc. Bei der Geige wird auch wohl: sing sing sing sing, oder: sim sim ser lim, oder: fide fom fom fom, bei der Posaune: pum pum berum, bei der Triangel: ting tingterling, beim Klavier: di didel didi, bei den Pauken: berum bum bum, bei der Flöte: queng queng queng gesungen und beim Fagott wird mit den Lippen geschnurrt. Vergl. die vorhergehende Nummer: „Die Musikanten“.

Die Kapelle.

(275.) Die Gesellschaft setzt sich in einem Halbzirkel, der das Orchester vorstellt, und in der Mitte nimmt der gewählte Kapellmeister Platz. Jeder der Mitspielenden wählt sich ein Instrument, das er spielen will: Violine, Klavier, Flöte, Pauken, Trompete, Guitarre, Cello, Orgel, Waldhorn ꝛc. Der Direktor muß gut merken, welches Instrument sich jeder Einzelne gewählt hat, und um sich dies zu erleichtern, wird er wohl thun, wenn er die Instrumente orchestermäßig rangirt. Nach Vertheilung der Instrumente sagt der Direktor: „Nun, meine Herren, wollen wir die allerneueste Symphonie aufführen. Stimmen Sie Ihre Instrumente recht rein, beobachten Sie den Takt, und spielen Sie, wie es sich für eine solche Kapelle geziemt.“ Nun fängt er an, die Symphonie aufzuführen, indem er sich geberdet, als ob er den Flügel spiele, den Takt durch Neigung des Körpers bezeichne und ein willkürliches musikalisches Thema oder eine beliebige Melodie im Flügeltone dazu singt. Jeder von der Gesellschaft muß in dem Tone seines Instrumentes ein eben so willkürliches Thema anstimmen und sich geberden, als ob er wirklich spiele. Der Direktor muß beständig aufpassen, ob jeder seine Schuldigkeit thut, auch Denen einhelfen, die den Takt nicht beobachten oder den Ton ihres Instrumentes nicht treffen. Spielt Einer nicht ordentlich oder gar nicht, so fragt er: „Warum spielen (geigen, blasen) Sie nicht?“ Der Gefragte muß allemal eine aus der Beschaffenheit seines Instrumentes entlehnte Entschuldigung in Bereitschaft haben, sonst giebt er ein Pfand.

So kann der Geiger oder die Geigerin sagen: „Meine Geige ist gespalten. Meine Geige hat keine Saiten mehr. Der Steg ist umgefallen. Es gebricht mir an Kolophonium ꝛc.

Der Flötenspieler: Die Klappe an meiner Flöte schließt nicht. Meine Flöte ist nicht eingeölt.

Der Paukenschläger: Das Paukenfell ist zerrissen. Ich habe meine Schlägel verloren.

Der Trompeter: Meine Trompete ist eingefroren. Ich habe keinen Wind mehr.

Der Dudelsackspieler: Mein Dudelsack hat ein Loch. Meinem Dudelsack fehlt die Pfeife.

Die Harmonikaspielerin: Die beste Glocke ist entzwei. Die Glocken sprechen nicht an.

Der Kapellmeister tadelt die Vernachlässigung der Instrumente und befiehlt, den Fehler sogleich zu verbessern. Hierauf fängt er von neuem an. Diejenigen, welche keine Entschuldigung wissen, werden spielen, Die aber, welche noch Vorwände in Bereitschaft haben, werden schweigen, wenn ihnen anders die Spiellust nicht ankam. Bringt jemand eine unpassende Entschuldigung, so sagt er: „Das ist unbegründete Ausrede, die ich nicht gelten lassen kann. Spielen Sie!"

Sind zuletzt Alle durch Mangel an Vorwand oder Verwerfung der angebrachten Entschuldigung zum Spiel genöthigt worden, so beginnt die Aufführung, wobei jeder das Seinige thut, die neue Symphonie so vielstimmig und kraus wie möglich zu machen.

Niemand darf laut lachen oder denselben Vorwand wiederholen. Die Instrumente können mit einander wechseln. Auch der Kapellmeister (der übrigens redegewandt sein muß) giebt ein Pfand, wenn er sich in den Instrumenten irrt.

Stille Musik.

(276.) Die Mitspielenden sitzen in einem Kreise mit dem Gesichte dem Kapellmeister zugewendet, der in der Mitte steht. Nachdem dieser die Instrumente an die einzelnen Spieler vertheilt, macht er solche Bewegungen, wie sie beim Spielen der vertheilten Instrumente vorkommen. Jeder Musikant hat, sobald sein Instrument nachgeahmt wird, dies ebenfalls zu thun. Ruft der Kapellmeister: „Alle!" so muß jeder spielen. Verspätet sich ein Musikant oder verfehlt er das Instrument, so muß er ein Pfand geben.

In Niederösterreich spielt man so, daß jeder sich ein Instrument wählt und demselben die schönsten Melodien zu entlocken scheint. Der Kantor geht inzwischen herum und schlägt in möglichst komischer Weise den Takt. Hebt er die Hand, so müssen Alle beginnen, schlägt er auf sein Pult und läßt die Hand liegen, so darf sich niemand mehr rühren. Ebenso ist es bei Strafe untersagt, über des Kantors Witze zu lachen oder sich sonstwie zu äußern.

Der Kapellmeister.

(277.) Einer, welcher den Kapellmeister vorstellt, ordnet die Gesellschaft orchestermäßig in einen Halbzirkel und nimmt in der Mitte desselben Platz. Jeder Mitspieler wird für ein besonderes Instrument bestimmt. Hierauf beginnt der Kapellmeister unter Taktschlagen mit einem Notenblatte folgenden Gesang nach beliebiger Melodie:

Und schmücket das Fest mit Maien,
Mit Mi-Ma-Maien,
Mit Mi-Ma-Maien.
Und schmi-schma-schmücket,
Und ki-ka-kücket
Das Fest mit Maien
Mit Mi-Ma-Maien.

Mit den letzten Worten wendet er sich Demjenigen des Halbkreises zu, der die erste Violine spielen soll, die also anfängt:

Da-die-da die-i-di-da-i-di-da-die.

Der Aufgeforderte muß die vorgesungene Melodie unter Gestikulation des Violinspielers fortwährend nachsingen. Indessen wiederholt der Kapellmeister sein Hauptthema: „Und schmücket das Fest mit Maien rc.", wendet sich dann zur zweiten Violine, welche das Thema der ersten eine Terz höher ausführt, z. B. wenn es für die erste Violine die Oktave hinauf in d fis a d d e cis d e cis d angegeben worden wäre, so könnte die zweite Violine in g h d g g a fis g a fis g singen. Dabei wiederholt der Kapellmeister sein: „Und schmücket das Fest mit Maien rc."

So fordert er unter immerwährender stückweiser Wiederholung seines Themas ein Instrument nach dem andern zum Spielen auf und macht jedem die entsprechende Bewegung dabei vor.

Bei der Bratsche kommt dazu: babber babber babber, bei dem Basse: rumbum rumbum bumbum rumbum; bei den Hoboen muß er einen kreischenden Ton annehmen, bei der Klarinette und Flöte einen sanfteren, bei dem Fagott ein gepreßtes prupp pupp pup pupp-pupperupp pupperrup pup, bei dem Waldhorn ein dumpfes dru du du dru-u-du-du-u-du-du-ru 2c., je nach dem Charakter der einzelnen Instrumente.

Sind alle Instrumente im Gange, so muß der Kapellmeister das Thema wiederholen. Er korrigirt während seines Gesanges dieses oder jenes Instrument, indem er mit Arm und Mund vormacht, wie man es machen soll, wendet sich dann aber wieder rasch zu seinem Thema zurück 2c. Sobald er beide Hände in die Höhe hält, müssen alle Instrumente schweigen. Damit deutet er zuerst die Pausen und dann den Schluß des Ganzen an.

Der Papiermüller.

(278.) Man setzt sich um einen Tisch und legt den Zeigefinger der rechten Hand auf denselben; sodann fängt Einer an, mit dem Finger zu klopfen und seinen rechten Nachbar anzurufen:

A. „Holla!"
F. „„Wer ist da?""
A. „Der Papiermüller."
F. „„Was macht er?""
A. „Papier."
F. „„Wie macht er's?""
A. „So" — pocht weiter.

So fragt Einer den Andern rings herum, bis wieder zu Dem, welcher anfing. Keiner darf eher pochen, als bis er zum ersten Male befragt wird; dann darf aber auch Keiner wieder aufhören. Wenn das Pochen ganz herum ist, so fragt der Erste wieder ebenso, pocht aber mit den Zeigefingern beider Hände; beim dritten Male mit einem Finger der einen Hand und mit einer ganzen flachen Hand; beim vierten Male mit beiden flachen Händen; beim fünften Male mit einer Hand und einem Ellbogen; beim sechsten Male mit beiden Ellbogen und beim siebenten Male mit beiden Ellbogen und beiden Füßen. Keiner aber darf die vorhergehende Bewegung ändern, als bis ihn bei der neuen die Reihe trifft. Wenn im Niederschlagen recht Takt gehalten wird, so klingt es gerade wie in der Papiermühle und es ist, als ob man die Stampfen selbst hörte.

Der wandernde Stab.

(279.) Einer hat den Stab, und was er vormacht, müssen Alle nachmachen. Hierauf giebt er den Stab an einen Andern ab und so fort. Als ein Spottvogel einstmals unter den Mitspielenden eine Dame bemerkte, die sich stark geschminkt hatte, ließ er eine Schüssel mit Wasser bringen und wusch sich das Gesicht, was hierauf Alle nachmachen mußten.

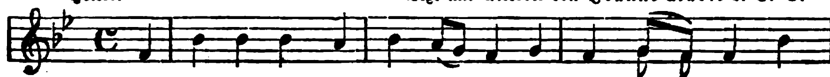
Das Thierkonzert.

(280.) Die Konzertisten haben sich je ein Thier gewählt, dessen Art, sich stimmvoll zu äußern, sie nachzuahmen suchen, sobald der Konzertmeister den Ton angiebt. Kräht er, so muß der Hahn Bescheid thun, bellt er, der Hund, und so die Anderen. Jeder muß mit seinem Kikeriki — Miau — Kauter, kauter, kauter — Hau, hau, hau — Bläh — Kukuk — Pickwerwick — Huum — Mehehemäh — Giehehehe u. dgl. sogleich einfallen und darf ein Thier aufrufen, das nicht gewählt wurde.

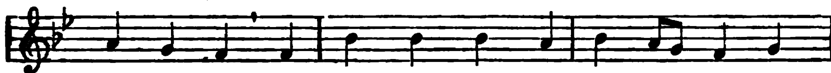
Von Reisen kommt hier eine Dame.

(281.) Die Gesellschaft sitzt im Kreise und Einer fängt an: „Von Reisen kommt hier eine Dame mit einem Fächer"; er fächert sich mit der rechten Hand, was Alle nachmachen, ohne aufzuhören. Darauf sagt er: „Mit zwei Fächern!" und fächert sich mit beiden Händen, alle Anderen auch. Hierauf: „Mit zwei Fächern und einem Stampfer!" und stampft mit dem rechten Fuß, zum vierten Mal mit beiden Füßen. Das gleichzeitige Fächern und Stampfen der ganzen Gesellschaft muß taktmäßig und ohne zu lachen oder sonstwie zu stören, ausgeführt werden. Dabei wird gesungen:

Heiter. Text und Melodie von Jeanne Marie v. G.-G.



1. Von Rei - sen kommt hier ei - ne Da - me, hält ei - nen Fä - cher
2. Von Rei - sen kommt hier ei - ne Da - me, hält zwei Fä - cher
3. Von Rei - sen kommt hier ei - ne Da - me, hat ei - nen Stam - pfer
4. Von Rei - sen kommt hier ei - ne Da - me, hat zwei Stam - pfer



1. in der Hand. Frau Un - ter - wegs, so ist ihr Na - me,
2. in der Hand. Frau Nicht - zu - haus, so ist ihr Na - me,
3. noch da - zu. Frau Klap - per - fuß, so ist ihr Na - me,
4. noch da - zu. Frau Im - mer - laut, so ist ihr Na - me,

Kräftig.



1. sie fä - chert sich im hei - ßen Sand.
2. sie fä - chert sich im hei - ßen Sand.
3. sie stam - pfet oh - ne Rast und Ruh.
4. sie stam - pfet im - mer im - mer zu.

La la la la, la



1—4. la la la, la la la la la la la la.

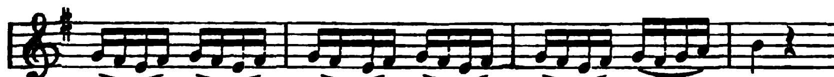
Der Schêrenschleifer.

(282.) Alle nehmen die Stellung des Schleifens an, mit dem Fuße den Takt tretend, und singen. Einer steht in der Mitte und macht den Schêrenschleifer; ist er fertig, wählt er einen neuen. Die Melodie kann auch in a-dur gesungen werden.

Lustig. Text und Melodie von Jeanne Marie von G.-G.



Schē - ren - schlei - fer, dreht mit Ei - fer im - mer - fort sein Rad.



Schē - ren - schlei - fer dreht mit Ei - fer im - mer - fort sein Rad,



schleift die Mes - ser im - mer bes - ser, schlei - fet früh und

Kräftig zischend.



spat. Tschschsch, tschschsch, tschschschsch, tschschsch, tschschsch —.

Das Arrangement des Spiels für die dramatische Aufführung ist in der „Musikbeilage“ gegeben.

(283.) **So machen sie's!**

Mäßig. Mündlich, aus Berlin, L. Erk, D. Volksl. V, 57.

Wie ma-chen's denn die Schnei-der? So ma-chen sie's:
Hier ein Läpp-chen, da ein Läpp-chen, ma-chen d'raus ein Kin-der-röck-chen;
so ma-chen sie's, ja so ma-chen sie's.

1. Wie machen's denn die Schneider?
So machen sie's:
Hier ein Läppchen, da ein Läppchen,
Machen d'raus ein Kinderröckchen;
So machen sie's, ja, so machen sie's!

2. Wie machen's denn die Schuster?
So machen sie's:
„Soll mich gleich der Teufel holen!
Sind das nicht die besten Sohlen?"
So machen sie's, ja, so machen sie's!

3. Wie machen's denn die Uhrmacher?
So machen sie's:
Hängen die Uhren an die Wand,
Nehmen die Mädchen bei der Hand.
So machen sie's, ja, so machen sie's!

4. Wie machen's denn die Gastwirthe?
So machen sie's:
Nehmen die Kreide in die Hand
Und schreiben's doppelt an die Wand;
So machen sie's, ja, so machen sie's!

Bei jedem Handwerk werden die entsprechenden Bewegungen gemacht. Die Handlung kann beliebig vervollständigt werden.

Die Post im Walde.

(284.) Bei Landpartien kann die Aufführung der „Post im Walde" von H. Schäffer — in Ermangelung eines Hornisten von einem guten Mundbläser ersetzt — ein angenehmes und überraschendes Zwischenspiel geben. Während Alle fröhlich beisammen sind, entfernen sich die Quartettsänger mit dem Hornisten, um das nachfolgende Lied mit Brummstimmen unter Solobegleitung (die Komposition, vierstimmig, mit Horn- und Brummstimmbegleitung, ist in jeder Musikalienhandlung zu haben) vorzutragen.

Allegretto. H. Schäffer.

1. Im Wal-de rollt der Wa-gen, bei tie-fer stil-ler Nacht, die
1. Pas-sa-gie-re schla-fen, der Po-stil-lon fährt sacht.
2. Beim För-ster-haus im Wal-de, was bläst der Po-stil-lon, die
2. Pas-sa-gie-re er-wa-chen und meinen, es wär' Sta-tion.

E. Volksvergnügungen und allerlei Spielscherze.

Den Volksvergnügungen eignet im allgemeinen ein etwas derber Charakter. Die Neckereien und Scherze — mit und ohne Plumpsackstrafen — sind meistens der Posse, dem Schabernackspielen verwandt. Der Sacklauf, bei welchem die Eingehüllten allerlei gewaltsame Bewegungen machen müssen, um nicht umzupurzeln und vorwärts zu kommen, die Stelzenkämpfe, bei denen es nicht ohne Niederlagen abgeht; das Schifferstechen und ähnliche Kraft- und Geschicklichkeitsproben üben gerade wegen der damit verbundenen Fährlichkeiten eine unverwüstliche Anziehungskraft auf die Theilnehmer und Zuschauer aus und werden immer beliebt bleiben. Das Belustigende dabei beruht meistens auf dem durch Ungeschick herbeigeführten Mißerfolg des Einen und dem durch List und Gewandtheit erzielten Sieg des Andern.

a. Volksvergnügungen.

Topfschlagen.

(285.) Ein hoher schmaler irdener Topf wird auf den Boden gestülpt und bildet den Zielpunkt für den „blinden" Schläger, der mit verbundenen Augen, den Stock in der Hand, dem Topf in einer Entfernung von 15—20 Schritten gegenüber gestellt wird, sich dreimal umdrehen, die bestimmte Anzahl Schritte nach dem Topfe machen und einen Schlag führen muß. Trifft er das erste Mal nicht, so darf er noch zweimal schlagen. Im glücklichen Falle bekommt er den ausgesetzten Preis, wenn nicht, wird ihm unter allgemeiner scherzhafter Verhöhnung die Binde abgenommen und der Nachfolgende beginnt mit guten Hoffnungen seinen Marsch.

Bei dem „Eierschlagen" wird mit verbundenen Augen nach einem zwischen zwei Stangen schwebenden Hühnerei geschlagen. — In Holland heißt das Topfschlagen „Blindpot", in Frankreich: „Casse-pot" oder: „Au pot cassé". Hierbei wird der Topf an einen von der Decke herabhängenden Strick festgebunden, so daß der „Blinde" den Schlag nach oben thun muß. — Früher wurde ein lebendiger Hahn als „Siegespreis" unter dem Topfe verborgen. Eine besonders komische Abänderung des Hahnenschlags ist das englische Fastnachtsspiel: „Die fette Henne dreschen" (thrashing the fat hen). Der Bauer giebt eine fette Henne her; ein Knecht hängt sich diese auf den Rücken und wird zugleich mit einer Menge Pferdeglocken ausstaffirt. Die übrigen Knechte lassen sich von den Mägden die Augen verbinden und bekommen Ruthen in die Hand, worauf sie ihren Genossen mit der Henne und den Glocken durch Schläge verfolgen. Dabei prügeln — freilich zum Spaß der Mägde — die Blinden meistens sich unter einander. Zuletzt wird die Henne mit Speck gekocht und nebst Pfannkuchen und Mehlklößen von dem ganzen Hausgesinde fröhlich verzehrt.

Eierschieben.

(286.) Auf einer erhöhten Unterlage werden glatte gerade Stäbe oder Latten parallel in schiefer Richtung gelegt, so daß sich eine kleine Rinne bildet, in welcher jeder Spieler sein Ei hinabrollen läßt, entweder nach einem in den Boden gezeichneten Ziele oder nach dem Ei seines Vorspielers, welches er gewinnt, wenn er es trifft und nicht zerbricht.

Das „Eierschieben" ist fast in allen Gegenden, wenn auch mit kleinen Abweichungen, zur Osterzeit gebräuchlich und sein Ursprung läßt sich bis in die Heidenzeit zurückführen. In Bautzen wallfahrtet am ersten Ostertage zwölf Uhr mittags jung und alt aus der Stadt nach dem am linken Spreeufer gelegenen Proitschenberge. Hier harrt schon lange eine große Kinderschär sehnsuchtsvoll der Dinge, die geworfen werden sollen. Auch haben sich Brezel- und Obstverkäufer eingefunden. Es beginnt nun ein munteres Treiben. Das Eierschieben nimmt seinen Anfang, und bald

fliegen auch Aepfel und kleine Backwaren unter die den Berg mit ununterbrochenen Rufen: „Eier! Eier!“ stürmenden und wieder hinablaufenden Kinder. Dieses Getreibe dauert bis gegen drei Uhr des Nachmittags. — In Böhmen legt man die Eier reihenweise auf einen abschüssigen Ort, läßt sie hinabrollen, und sieht, wessen Ei am raschesten von allen unten ankommt, indem dieses die übrigen gewinnt. In Schlesien werden die Eier gekollert und im nördlichen England pflegt man sie nicht nur wie Kugeln hin und her zu rollen, sondern auch wie Bälle in die Höhe zu werfen.

Sacklaufen.

(287.) Ausgangspunkt und Ziel werden bestimmt, worauf die bis unter die Arme oder bis an den Hals in Säcke Gebundenen ihren Lauf auf ein gegebenes Zeichen beginnen. Die Weite der Säcke gestattet nur kleine Schritte darin zu machen. Der, welcher das Ziel zuerst erreicht, erhält den ausgesetzten Preis; Die, welche unterwegs umpurzeln und dadurch ins Hintertreffen kommen — denn das Aufstehen hat seine Schwierigkeiten — werden ausgelacht, nach dem alten Sprichwort: „Wer den Schaden hat, darf für den Spott nicht sorgen.“

Aehnliche Belustigungen sind: das „Sackgumpen“ in der Schweiz, wobei der in den Sack Gebundene über ein vorgehaltenes Seil oder Brettchen springen muß; das „Blindlaufen“, bei dem die Preisbewerber die Augen verbunden haben und sich vor dem Laufe erst dreimal umdrehen müssen; das „Hosenlaufen“, bei dem immer Zwei mit je einem Bein in einer Hose stecken; das „Eier-, Kochlöffel- oder Tellerlaufen“, bei welchem die Läufer ein Ei auf einem Teller oder Kochlöffel glücklich an das gesteckte Ziel bringen müssen; das „Tabakslaufen“, wobei sie mit brennender Pfeife anlangen, und das „Wasserlaufen“ (unter Mädchen gewöhnlich), bei dem es gilt, mit einem Kübel Wasser auf dem Kopfe das Ziel zu erreichen.

Schērenschneiden.

(288.) Von einem Baume oder von einem Pfahle zum andern wird auf einem freien Spielplatze in leicht erreichbarer Höhe eine Leine gezogen, an die vorher eine Menge kleiner Gegenstände zum Abschneiden angebunden sind; die Auswahl derselben trifft man je nach den Personen, mit denen das Spiel vorgenommen wird, welches darin besteht, mit verbundenen Augen, die Schēre in der rechten Hand (ohne die linke dabei zu benutzen), etwas abzuschneiden. Wer Glück hat, trifft das gewünschte Stück, welches er vorher scharf in das Auge gefaßt hat. Der Weg bis zur Leine wird unter Trommelwirbel zurückgelegt, der dazu bestimmt ist, jedes freundschaftlich zugerufene Stichwort unvernehmbar zu machen.

Um den Kuchen tanzen. (Ländlich.)

(289.) Der Kuchen, um den getanzt wird, liegt auf einer runden Holzplatte, die an der Spitze einer etwa 3 m hohen Stange befestigt und mit einer Guirlande von Wiesenblumen umwunden ist. Spielt man im Herbst, so wird die Guirlande auch noch mit Aepfeln ꝛc. besteckt. Die Päre, aus denen der Kreis gebildet ist, beginnen alle, auf ein gegebenes Zeichen der Musik, gleichzeitig zu tanzen und drehen sich so lange im Walzertakte, wie der Wetttanz dauert. Wer am längsten aushält, hat den Kuchen und die Aepfelguirlande gewonnen.

Puppengreifen.

(290.) Beim jährlichen Fest der Freischulen zu Kiel wird eine angekleidete Strohpuppe, an welcher allerlei Kleinigkeiten befestigt und versteckt werden, frei aufgehängt. Mit verbundenen Augen treten die Mädchen an diese heran und greifen sich ein Stück heraus, das ihnen als Siegespreis gebührt.

Ringstechen.

(291.) Der Ring oder offene Kreis, in welchen die Lanze einfahren muß, wird auf verschiedene Weise angebracht: entweder, wie das Bild zeigt, auf ein straff gespanntes Seil gezogen, anderorts, wie im Dithmarschen, dient eine Scheibe mit

Löchern zum Durchstechen. Entweder geschieht dies zu Pferde oder zu Fuß im raschen Lauf mit einem hölzernen Stecher, nicht viel weniger umfangreich als die offene Rundung, durch die er passiren muß. Die Scheibe hat fünf Löcher. Erst sticht der Lanzenritter nach dem obersten, in das oberste Loch links, dann nach dem rechts oben, hierauf in gleicher Folge nach dem unteren und zuletzt dreimal nach dem mittelsten, niemals aber nach dem untersten rechts, was gestraft wird. Wer in der bestimmten Folge der Löcher am schnellsten seine sechs Stiche zusammenbringt, ist Sieger. Im Innkreise gilt es, den Ring im schnellsten Trabe mit solcher Vehemenz zu treffen, daß er von der Schnur losreißt. In gleicher Weise wird in Seeland das Ringstechen vorgenommen.



Das Ringstechen in Seeland.

Topfwerfen.

(292.) Durch den Henkel eines Topfes wird ein Strick gezogen und der Topf daran aufgehängt. Die Mitspieler stehen in einiger Entfernung und versuchen, indem sie mit Knütteln danach werfen, denselben zu zertrümmern. Auf dem Lande wird das Topfwerfen gewöhnlich in großen Scheunen und um Geld gespielt.

Früher wurde in England mit Knütteln nach einem angebundenen Hahne geworfen. Neuerdings bedient man sich statt der lebendigen bleierner Hähne. — In Franken war sonst das „Hammerwerfen" gebräuchlich, bei welchem mit verbundenen Augen der Hammer nach einer bis an den Kopf eingegrabenen Gans geworfen wurde. — Bei englischen Volksfesten und Jahrmärkten ist das „Hahnenpeitschen" üblich. Ein Hahn wird in einen Korb gesteckt; rund umher stellen sich ein Dutzend Burschen mit verbundenen Augen und Peitschen in den Händen, und schlagen, nachdem sie sich dreimal umgedreht haben, der Reihe nach mit der Peitsche nach dem Hahn.

Wer diesen trifft, so daß er kräht, dem fällt er als Preis zu. — Hierher gehört auch das „Katzenschlagen“. In eine leichte Tonne wird eine Katze eingesperrt. Dem mit einem Knüttel bewaffneten Schläger werden die Augen verbunden und dann wird er einige Schritte von der Tonne entfernt und dreimal im Kreise herumgedreht. Nun tappt er wieder einige Schritte vorwärts und holt gewaltig aus, um nach der Tonne zu schlagen. Trifft er nicht, so folgt ein Anderer, bis Einer den Glücksschlag thut, die Tonne zersprengt und dadurch die gefangene Katze befreit, die unter dem hetzenden Geschrei der Menge davonläuft. — Dem verwandt ist das „Katzenstechen“. In ein Faß mit lockerem Boden wird die Katze eingesperrt und das ganze Gefäß mit Ruß angefüllt. Darunter müssen die jungen Leute mit einem Spieße in den Händen laufen und den leicht beweglichen Boden ausstoßen, ohne von Ruß und Katze getroffen zu werden. — Dem deutschen Heidenthume war die Katze ein zauberkundiges Thier; das Christenthum brachte sie daher mit Teufel und Teufelswerk in Zusammenhang, und so erklärt sich die Anfeindung und Quälerei der Katze bei diesem Spiel, das glücklicherweise nur noch selten vorkommt.

Mastbaumklettern.

(293.) An einer mit Seife bestrichenen Stange in dem Umfange und der Höhe eines starken Mastbaumes, an deren Spitze allerlei Gewinngegenstände hängen, müssen die Preisbewerber emporklettern. Wem es gelingt, das Ziel zu erreichen, der darf sich eine von den Gaben auswählen, was gewöhnlich mit kühnem Griff in hurtiger Eile geschieht.

Stelzengehen.

(294.) Das Stelzengehen ist sehr alten Ursprungs. Es gab und giebt auch heute noch Stelzenkünstler jeder Gattung — Seiltänzer, Lauflakaien, Heidendurchschreiter, Kämpfer bei Festspielen und mehr dergleichen Stelzenläufer.

Zwei Parteien standen sich bei den Spielkämpfen auf Stelzen in Heeresordnung gegenüber, sie hatten auch im Nothfalle ihre Hülfstruppen. Es ging dabei scharf her: sie stellten einander das Bein und stießen sich mit den angeschnallten Stangen.

Standfest in dergleichen Kämpfen zeigten sich namentlich die römischen Soldaten auf dem Eise, indem sie mit dem einen Holzbein sich auf den niedergeworfenen Schild stützten und das andere dem Gegner unterstellten.

Die Schaukämpfe auf Stelzen, an denen sich die Theilnahme der Stadtbewohner, selbst die der Frauen, auf das lebhafteste äußerte, fanden im Mittelalter gewöhnlich um die Karnevalszeit statt. Vor allen anderen Orten ist die Stadt Namur durch die dort angeordneten Stelzenfeste berühmt. Es wird erzählt, daß die Stadt dem Stelzenkampfe ihre Befreiung von der Biersteuer verdankt, da der Erzherzog von Oesterreich dem neuen ihm vorgeführten Kampfspiele, welches — wie die Ankündigung lautete — weder zu Fuß noch zu Pferde ausgeführt werden sollte, so viel Beifall abgewann, daß er, in die heiterste Laune versetzt, die Steuer erließ.

Je nach dem Zwecke des Gebrauchs werden die Stelzen höher und niedriger, schwächer und dauerhafter gemacht. Die Hirten in den Heiden, welche auf Dächer klettern, um sich ihre haushohen Stelzen an die Beine befestigen zu können, haben diese zum besseren Halt unten mit Horn oder Metall beschlagen; sie steigen damit über Strauchwerk, Gräben, Pfützen und können von ihrer Höhe aus immer die Herden übersehen.

An den Wettläufen auf Stelzen betheiligen sich in manchen Ländern, z. B. in der Gascogne, sogar die Frauen. Zu manchen Wetten haben überhaupt die Kunststücke auf Stelzen, wie das Aufheben eines Taschentuches oder Geldstückes vom Boden auf 4 m hohen Stelzen und mit einem Stecken in der Hand, Veranlassung gegeben. Die kühnste solcher Wetten aber gewann ein Yankee, welcher sich vermessen, auf seinen Stelzen die Wasser des Niagara zu überschreiten. Man sieht daraus, wie viel Geschick auch hierin durch Uebung zu erreichen ist. Als Spiel ist das Stelzenlaufen schon deshalb empfehlenswerth, weil es ohne Gefahr und mit Erfolg selbst von Kindern, wenn auch nicht auf gepflastertem, sondern nur auf sandigem und mit Rasen bedecktem Boden vorgenommen werden darf. Die Stelzenstangen dürfen nicht bei der Achselgrube abschneiden, sondern müssen bis über den Kopf hinausreichen.

Der Leitertanz, der aus dem Schreiten auf sehr hohen Stelzen hervorging, bestand darin, daß der auf der Leiter Stehende sich mit derselben fortbewegte und dabei die Sprossen aufwärts und abwärts stieg, ohne das Gleichgewicht zu verlieren.

Das Fischerstechen.

(295.) Das Fischerstechen war ehemals in Hamburg, Leipzig, Straßburg, Nürnberg und anderen Städten an schiffbaren Flüssen ein beliebtes Volksfest. In weißen Hemden, mit bunten Bändern geschmückt, auf dem Rande ihrer Fahrzeuge stehend, fuhren die Schiffer aneinander vorüber und suchten sich gegenseitig mit ihren langen Ruderstangen ins Wasser zu stoßen. Wer in diesem Kampfe Sieger blieb, erhielt einen Preis.

Das Fischerstechen in Ulm wurde früher alle zwei Jahre abgehalten, wird jetzt aber nur noch bei besonderer Veranlassung veranstaltet. Die jungen Fischer suchen dann schon vierzehn Tage vorher beim Amtsbürgermeister die Bewilligung dazu nach, beschließen in einem Wirthshause über die Preise für Getränke, Beköstigung u. dgl. beim Feste und kündigen dieses mit Trommeln, Pfeifen, Musik und Tanz überall an.



Fischerstechen in Ulm.

An den beiden nächstfolgenden Sonntagen wiederholen sie diesen Lärm, und am Tage des Stechens ziehen sie schon von sechs Uhr morgens an in der Stadt herum, um zur Bestreitung der Unkosten Beiträge einzusammeln, welche in Geld oder Sachen, wie Halstüchern, Löffeln von Silber oder Blech, Tabaksrollen und anderen Dingen, bestehen. Das Geld kommt in verschlossene Büchsen, die Sachen werden an die Speere gebracht, von denen einer, der Hauptspeer, mit den schönsten und werthvollsten Gegenständen, und namentlich mit den Medaillen an rothseidenen Bändern, welche die Fischermädchen ihren Geliebten und Brüdern verehren, behängt wird.

Der Zug, welcher aus zwei Tambouren, dem Bauer und der Bäuerin — zwei jungen Fischern in altschwäbischer Bauerntracht — und einigen Narren, in Harlekinskleidung mit Fuchsschwänzen an den Mützen und hinten auf dem Rücken, besteht und von unzähligen Menschen begleitet wird, hat einen Fischermeister zum Führer, der allein vernünftig bleibt, indem alle Uebrigen vollkommene Maskenfreiheit genießen, die sie auch ausnutzen. Sie herzen die Mädchen auf der Straße, treiben allen möglichen Schabernack und essen und trinken Alles durch einander. Gegen zwei Uhr kehren sie in das Wirthshaus zurück, wo sich inzwischen auch die Weißfischer mit ihren Mädchen, den Kirchweihjungfern, und die übrigen Fischer eingefunden haben. Denn die Weißfischer, stets ältere Jünglinge, welche ihren Namen ihrer ganz weißen, mit schwarzen

Bändern verzierten Kleidung verdanken, indem sie ein knappes weißes Westchen ohne Aermel, knappe Beinkleider und eine hohe grüne Filzmütze mit großen Federn von Reihern, Pfauen oder Schwänen, zum Stechen aber schlechtere Mützen tragen, halten es unter ihrer Würde, sich beim Sammeln zu betheiligen. Die anderen Verkleidungen sind willkürlich und werden meist erst an der Donau in der sogenannten Fischerhütte angelegt. Gewöhnlich sind es Mohren, manche Päre stellen auch Ritter, Schulmeister und Schulmeisterin, Leichenbitter und Leichenbitterin, Herren und Damen in französischer Tracht, Tiroler, Türken und andere Nationalitäten vor.

Hat man noch etwas geschmaust, so geht der Festzug pärweise zur Donau hinaus. Voran ein pär Tamboure, dann fünf bis sechs Musikanten, hierauf die Kirchweihjungfern in größtem Staat, jede eine Citrone in der Hand, und hinter ihnen drein ziehen die Mohren, Narren und Weißfischer mit ihren Speeren.

An der Donau werden die Stecher oder Kämpfer vertheilt, nachdem vorher noch einmal getanzt worden ist. Ein Theil bleibt am Ufer oder auf Schiffen dicht an demselben, der andere wird aufs entgegengesetzte Ufer übergefahren oder kommt aufs Kirchweihschiff, wohin auch die Speere mit den Geschenken gebracht werden, und wo sich die Tamboure, Musikanten, Fischermädchen und andere Zuschauer befinden.

Nun beginnt das Stechen. Von weißgekleideten Ruderern nach Leibeskräften getrieben, stoßen die Kähne, welche die Kämpfer tragen, gleichzeitig von beiden Ufern ab. Zuerst kommen die verkleideten Personen, dann die Weißfischer, mitunter auch abwechselnd bald ein pär Weißfischer, bald ein pär Mohren, Narren oder andere Verkleidete. Fehlt es an jungen Leuten, stechen ausnahmsweise Verheirathete mit und werden dafür vom gesammelten Gelde bezahlt. Musik und Trommeln begleiten das Stechen.

Die Waffen sind lange, hölzerne Speere, die da, wo man sie unter den Arm nimmt, einen Anhalt und vorn an der Spitze eine kleine runde Scheibe haben. Die Ritter tragen schwerere Lanzen, welche vorn mit Leder gepolstert sind. Der Hauptvortheil beim Stechen ist Schnelligkeit und Stetigkeit im Rudern, damit das Boot so wenig wie möglich schwanke, denn die Stecher stehen auf dem äußersten Ende der Kähne. Sobald sie sich einander nähern, erheben sie langsam die Speere, stoßen sich auf die Brust und ziehen rasch die Speere wieder zurück, weil nicht nur der Stoß des Gegners, sondern auch der Gegendruck des eigenen Stoßes aus der Haltung bringen kann. Der Ueberwundene stürzt gewöhnlich seitwärts rücklings in den Fluß und wird schwimmend von seinem Boote aufgenommen. Oft geschieht es, daß Beide zugleich den Halt verlieren und ins Wasser fallen. Da das bayerische Ufer mehr Strömung gegen das württembergische hat, folglich dem Kämpfenden den Vortheil gewährt, stärker stoßen und leichter über Bord werfen zu können, so werden die Ufer vor dem Stechen verlöst, und bei jedem der Gänge, welche ein Kämpferpär zu machen hat, gewechselt.

Wer mit Allen gestochen hat und trocken geblieben ist, erhielt früher das beste Geschenk vom Hauptspeer, und darf jetzt, wo sämtliche Geschenke verlöst werden, zur Auszeichnung auf dem Balle, welchen abends die Schiffer ihren Mädchen geben, in seinem Kostüm erscheinen. (Vergl. v. Reinsberg-Düringsfeld, „Das festliche Jahr“ [Leipzig, O. Spamer], unsere Abtheilung III, „Sport, Leibesübung und ritterliche Künste“, „Das Rudern“.)

Das Karrenrennen.

(296.) Das Spiel wird im Allgäu, wo es Sitte ist, zur Pfingstzeit also aufgeführt, daß sich auf einem freien Rasenplatze die Burschen und Mädchen versammeln. Jeder Bursche bringt einen Schiebekarren mit. Ueber den Rasen wird in gerader Richtung ein Seil gespannt, die Karren werden in einer Linie gleichmäßig aufgestellt und in jeden setzt sich die Erwählte des Burschen. In gewisser Entfernung steht ein mit Bändern und anderen Preisstücken geschmückter Karren, auf welchen bei einem gegebenen Zeichen losgefahren wird. Auf der Mitte des Weges wird gewechselt, und das Mädchen muß nun den Burschen schieben. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt den ersten Preis, und so Einer nach dem Andern. (Wangen.)

Das Hunderennen.

(297.) Sämtliche Besitzer von Hunden, die das Spiel mitmachen wollen, versammeln sich auf einem freien Platze. Jeder führt seinen Hund am Seil und übergiebt ihn einem der Zuschauer, die sich in gerader Linie aufgestellt haben.

Die Eigenthümer der Hunde entfernen sich nun einige tausend Schritte und stellen sich ebenfalls in Reih' und Glied den Anderen gegenüber. Auf das Signal durch einen Schuß werden alle Hunde zugleich losgelassen, und sofort beginnen die Eigenthümer zu pfeifen und zu rufen, um die Hunde herbeizulocken. Der, welcher seinen Hund zuerst wieder am Seile hat, bekommt den Preis. (Aus Ratzenried im Allgäu.)

Die Schnitzeljagd von Hase und Hund.

(298.) Die Wettläufe sind in Amerika jetzt ein beliebter Sport. Was auf unserem Turf dem Pferde zugefallen, leistet dort der Mensch. Auch die Schnitzeljagd hat Eingang gefunden, und dabei spielen die Menschen selbst Hase und Hund. Der Westchester Hasen- und Hundeklub veranstaltet allwöchentlich solche Jagden.



Schnitzeljagd des Westchester Hasen- und Hundeklubs.

Zwei Klubmitglieder, welche wegen der Schnelligkeit ihrer Füße und ihrer Terrainkenntnis bekannt sind, werden als Hasen bezeichnet und tragen das rothe Abbild desselben auf ihrer Brust. Außerdem führen sie ein Säckchen bei sich, das die „Witterung", nämlich eine Menge Papierschnitzel, enthält. Im Sommer ist die „Witterung" von weißem Papier, im Winter von blauem oder schwarzem, um auf dem Schnee besser gesehen zu werden. Die Uebrigen haben als Hunde ein entsprechendes Rennkostüm. Beim Beginn der Jagd wird den Hasen ein Vorsprung von fünfzehn Minuten gegeben, und sie haben die Wahl des Weges, den sie einschlagen wollen. Während des Laufes streut der Eine die Schnitzel aus, um den Weg zu markiren, den sie genommen, doch nicht so dicht, daß es den verfolgenden Hunden gar zu leicht wird. Dann geht es in wilder Jagd auf die Verfolgung, und man giebt sich ab und zu, wenn man eine Spur gefunden, dies durch Zuruf kund. Endlich ertönt das „View holla!" und dann sind die Hasen in Sicht. Die Jagd dauert meist sehr lange, wenn es den Hasen gelingt, die Hunde durch geschickte Deckungen irre zu führen. Wenn ein „Hase" gefaßt worden, so tritt Der, der ihn fängt, das nächste Mal als Hase ein, und der „Hase" wird wieder „Hund".

b. Allerlei Spielscherze.

Himmelhaken.

(299.) Zwei liegen auf dem Rasen, jeder hat ein Messer, und damit schneiden sie so lange, wie jeder, ohne zu stocken, brummen kann, möglichst viel aus dem Rasen heraus; so wie Einer mit dem Brummen stockt, muß er aufhören. Wer am längsten ausgehalten hat, ist Sieger und macht nun einen Haufen von der gelösten Erde, in den er sein Messer hineintreibt. Der Besiegte muß dann das Messer mit dem Munde, ohne Gebrauch der Hände, wieder herausziehen. Zuletzt muß jeder sein Loch wieder mit Erde zudecken.

Erde stehlen.

(300.) Ein ähnliches Spiel, dabei wird jedoch nicht gesummt. Jeder von beiden Spielern hat ein gleichgroßes Stück Land, und A. sticht mit einem Messer von B.s Land, B. aber von A.s Land Erde aus; was von der Messerklinge herabfällt, darf nicht zum Haufen gelegt werden. Schließlich muß jeder das eigene Stück mit der seinerseits angehäuften Erde wieder ausfüllen; wer das nicht kann, hat verloren und muß einen Pflock mit dem Munde aus der Erde ziehen.

Aeckerles.

(301.) Zwei Personen stecken sich jede auf einem großen Platze ein regelmäßiges und gleichgroßes Viereck ab. Dann wirft der Eine sein Messer in die Erde, mißt genau, wie tief es eingedrungen ist, und schneidet hierauf nach diesem Mäße ein viereckiges Stück Rasen aus dem abgesteckten Felde. Ebenso macht's der Andere. Und damit fahren sie fort, bis das Feld ganz ausgeschnitten ist. Wem das zuerst gelingt, der hat gewonnen. Den Anfang bestimmt das Lös. Wer z. B. das längste Hälmchen zieht oder wessen Messer beim Werfen am tiefsten in die Erde dringt, darf anfangen.

Push pin.

(302.) Zwei suchen auf einer glatten Tischfläche eine Nadel gegen die andere zu schieben, bis sich die Spitzen treffen. Der, dem dies gelingt, ist Sieger.

Freising (den Großvater) sehen.

(303.) Mancher Knabe wird im Alter von 4—6 Jahren wohl irgend einmal von einem launigen Pathen oder Vetter, der auf Besuch gekommen, gefragt, ob er nicht Lust hätte, einmal „Freising“ (den Großvater 2c.) — die Stadt Freising an der Isar — zu sehen. Kennt nun der Gefragte das Verfahren noch nicht und bezeigt er halb und halb seine Zustimmung, so wird er mit beiden Händen fest an den Ohren gefaßt, in die Höhe gehoben und in der Richtung umgewendet, in welcher Freising liegen (der Großvater wohnen) soll; endlich wird er, noch ehe der Spaß eine bedenkliche Wendung annimmt, mit einem Kusse entlassen. Dies nennt man „Freising (Königsberg, den Großvater 2c.) zeigen“.

Mehlschneiden. (Mönchschêren.)

(304.) Auf einem Teller wird eine mit Mehl vollgefüllte Obertasse umgestülpt und auf der Spitze ein Geldstück oder Ring hochgestellt. Hierauf schneidet jeder im Kreise mit dem Messer etwas von dem Mehlkegel weg, und Der, bei welchem endlich der Rest zusammenfällt, muß das Geldstück (den Ring) mit dem Munde aus dem Mehl heraussuchen und — zwischen den Lippen haltend — mit bemehltem Gesicht der Gesellschaft zeigen. — Aehnliche scherzhafte Spiele zur Belustigung der Zuschauer sind auch die folgenden.

Semmelbeißen.

(305.) Eine Semmel wird ausgehöhlt, mit Sirup gefüllt und dann an einem Faden hoch aufgehängt. Die Preisbewerber, mit auf den Rücken gehaltenen oder gebundenen Händen, stehen davor und versuchen, indem sie in die Höhe hüpfen, die Semmel anzubeißen. Wem das gelingt, der hat zwar den Preis gewonnen, aber ihm tröpfelt der Sirup ins Gesicht.

Aepfelhüpfen.

(306.) Dieser Spielscherz stammt aus dem vierzehnten Jahrhundert. Schon damals ließ man Kinder nach Kirschen hüpfen, die, mit dem Munde erreichbar, an einen Faden gebunden und an dem Zweige eines Baumes oder an der Decke eines Zimmers befestigt, herabhingen. Die Kinder mußten aus einer bestimmten Entfernung herangehüpft kommen und mit dem Munde die Kirsche abpflücken. Man verband damit die Absicht, den Kleinen Geduld und Enthaltsamkeit zu lehren. — Später übertrug sich dieses Fangen von baumelnden Gegenständen mit dem Munde unter Hüpfen auf andere Dinge, insbesondere auf Aepfel, über die man ein brennendes Licht anbrachte. Dem Hüpfer wurden die Hände auf den Rücken gebunden, und so mußte er sein Heil versuchen. Wer das Spiel unternimmt, muß kleine Aepfel, die mit den Zähnen gefaßt werden können, dazu wählen; es gewährt heute wie vormals das gleiche Vergnügen, und es wird immer noch gern bei lustigen Festen nach Aepfeln gehüpft.

Apfeltauchen. (Diving at apples.)

(307.) Ein englisches Volksspiel, wobei kleine Aepfel in einer Schüssel voll Wasser schwimmen. Einer, die Hände auf den Rücken gebunden, schnappt danach, indes die muthwilligen Gespielen ihm oft unversehens zum allgemeinen Gelächter den Kopf untertauchen.

Hefendurchsuchen. (To dive.)

(308.) Bei dieser schon den Griechen bekannten Belustigung muß man mit gebundenen Händen einen kleinen Gegenstand aus einer mit Hefen angefüllten Schüssel mit den Lippen herausholen.

Das Niesen a tempo.

(309.) Einer aus der Gesellschaft legt ein ganzes Spiel Karten, ein Blatt nach dem andern, auf. Sobald ein Bild erscheint, niesen Alle zugleich.

Das Niesen eines Riesen.

(310.) Ein Theil der Gesellschaft beredet sich, die sieben Buchstaben

i — e — r — s — z — t — f

auf ein bestimmtes Zeichen des Spielordners scharf a tempo zu lautiren. Nehmen mehr als sieben Personen an dem Scherze Theil, so haben je zwei den nämlichen Buchstaben herauszustoßen, zu schnarren, zu blasen ꝛc. Ein plötzliches Ausbrechen solcher sieben Verbundenen macht den Effekt eines riesigen Niesens und hat selbst nach mehrmaligen Wiederholungen stets einen durchgreifenden Lacherfolg.

Der Rabbi und die Juden.

(311.) Man setzt sich um einen Tisch und vermummt sich in weiße Tücher. Einer der Mitspielenden macht den Rabbi und singt folgende Worte, welche die Gemeinde wiederholt, bald schwach, bald stärker, und zwar nur silbenweise: zwischen jeder Silbe singt er also: a Berlino bono, und die Anderen singen nach. Der ganze Vers heißt: Ve — ne — ra — bi — lis — Bar — ba — Ca — pu — ci — no — rum. Jede Silbe buchstabirt der Rabbi vor, ehe er sie ausspricht, und die Gemeinde singt sie eben so nach. Nach jeder zugesetzten Silbe werden die vorhergehenden Silben wiederholt, doch nicht buchstabirt, was nur bei jeder neuen Silbe geschieht. Hierzu werden allerhand komische Bewegungen gemacht. Der Gesang geht nun also (R. ist der Rabbi und G. die Gemeinde): R. V, je, Ve. — G. Ve, Ve. — R. a Berlino bono. — G. idem. — R. n, e. — G. idem ꝛc. Ist Alles durchgesungen bis auf die letzte Silbe, so heißt es: R. n, m, rum. — G. z, n, zum. — R. norum. — G. norum. — R. cinorum. — G. cinorum. — R. pucinorum. — G. pucinorum. — R. Capucinorum. — G. idem. — R. ba Capucinorum. — G. idem. — R. barba Capucinorum. — G. idem. — und so fort bis zur Silbe Ve, worauf endlich der Rabbiner singt: a Berlino bono, welche Worte die Gemeinde auch nachsingt. Bei der letzten Wiederholung des ganzen Verses muß geschwind gesungen werden. Um nicht zu fehlen, ist es besser, es schreibt sich jeder diese Worte auf und singt sie ab.

Ich heiße Hans mit einem Strich.

(312.) Die Gesellschaft sitzt um einen Tisch, der unbeschadet bemalt werden kann. Jeder wählt sich einen Namen, neben Hans, und nachdem die Wahl vollzogen, beginnt das Fragen: „Wie heißen Sie?“ rasch von Einem zum Andern, aber die Kreuz und Quer. Wenn die befragte Person entweder ihren Spielnamen oder den einer andern, die sie befragen will, nicht weiß, auch wenn sie einen falschen aufruft, so bekommt sie einen Strich. Mehr als drei Striche darf Keiner bekommen; beim vierten Versehen werden ihm schon Figuren gemalt, die er beim Antworten mit ausrufen muß, z. B.: „Ich heiße Hans Lärmmacher mit drei Strichen und einem Habichtsschnabel“, oder: „ich heiße Hans Flunkerer mit drei Strichen und zwei Eulenaugen“; „ich heiße Hans Steckelbein mit drei Strichen, zwei Eulenaugen, einer Habichtsnase und zwei Hörnern“; „ich heiße Hans Nimmersatt mit drei Strichen, einer Habichtsnase, zwei Eulenaugen, zwei Hörnern und einem Zopf“ ꝛc.

Burr.

(313.) Die Mitspielenden, die in einem Kreise auf Stühlen herum sitzen, beginnen der Reihe nach von eins bis hundert zu zählen. Die Zahl sieben darf nicht ausgesprochen werden, eben so wenig die, welche mit ihr zusammengesetzt ist, z. B. 17, 27 ꝛc., und auch die nicht, in der sie aufgeht, wie 14, 21 ꝛc. An Stelle dieser Zahlen muß der Zählende mit erhöhter Stimme jedesmal „Burr“ rufen. Vergißt er dieses und nennt die Zahl, oder ruft er das „Burr“ zu unrichtiger Zeit, so wird sein Stuhl umgewendet, so daß er der Gesellschaft den Rücken zukehrt; er zählt dann nicht weiter mit. Nach Beendigung des Spiels erhalten die verkehrt Sitzenden zur Strafe einen schwarzen Strich.

Das Sprechen auf Kommando.

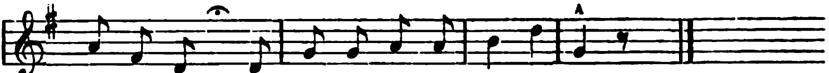
(314.) Ein Mitglied der Gesellschaft singt, indem es den Takt schlägt, nach beliebiger Melodie: :,: „Wenn ich einmal rasend wüthend werde, nehm' sich jedermann vor mir in Acht! :,: Kommt mir Einer dann zu — nah —“ Bei dem Worte „nah“ platzt nach Verabredung jeder mit dem Rufe: „Pautz!“ kurz und scharf heraus. Dies kann auf verschiedene Weise variirt und auch bei Toasten wirksam mit dem Worte: „Hoch!“ ausgeführt werden.

(315.) Ein Kukuk auf dem Zaune saß.

Mündlich, aus Neustadt an der Dosse.
L. Erk, D. Volksl. II, 3, Nr. 19.

Mäßig geschwind.





2. Es regnete und er ward — (Silbenzahl: |||||||.)
Zeterum und Peterdudewich, —
Es regnete und er ward naß. (Silbenzahl: |.)
3. Da kam ein warmer Sonnen- — (Silbenzahl: |||||||.)
Zeterum und Peterdudewich, —
Da kam ein warmer Sonnenschein. (Silbenzahl: |.)
4. Es müssen zweiunddreißig — (Silbenzahl: |||||||.)
Zeterum und Peterdudewich, —
Es müssen zweiunddreißig sein. (Silbenzahl: |.)

Dieses Lied ist so auszuführen, daß der Sänger gleichzeitig mit dem Aussprechen der sieben Anfangssilben und der (gesperrt gedruckten) Schlußsilbe einer jeden Strophe acht Striche mit Kreide auf den Tisch macht. So müssen denn am Ende des Liedes zweiunddreißig Striche dastehen.



3. Vexir-, Wett- und Rathspiele, Orakel und Kunststücke.

A. Vexirspiele.



exirspiele haben keineswegs den Zweck, daß die Spielenden sich über eine Person in der Gesellschaft lustig machen, sie zum besten haben; sondern sie fordern mehr ein Errathen der aufgegebenen Sache. Wo ist das Pfeifchen? Wie ist Dies oder Das nachzusprechen? Worauf kommt es überhaupt bei dieser oder jener Mystifikation an! Wo ist der Schlüssel (der Ring, Knoten, Thaler ꝛc.) zu entdecken?

Der Geneckte und Gefoppte in dem Vexirspiel ist nicht der Dumme, sondern der für kurze Zeit Ueberlistete, denn das Spiel gipfelt darin, daß er hinter das Geheimnis endlich kommt und sich während des Forschens danach so spaßhaft wie möglich benimmt. Darum wird auch nicht der Ungalante oder Empfindliche für die Rolle des Gefoppten erwählt, vielmehr der auf Schwänke Eingängigste. Auch dazu gehört eine eigene Gefügigkeit und diplomatische Behandlung der Aufgabe, denn sobald man hinter die Pointe gelangt, kann man, scheinbar unwissend, die Gesellschaft seinerseits noch eine Weile foppen und „den Spieß umdrehen“.

Bei den Vexirspielen im Kreise ist der in der Mitte Herumgehende und Suchende in der Regel der Vexirte. Hurtig wird der Pantoffel hervorgeholt, um unversehens aus dem Hinterhalte dem ihm Nachforschenden einen Klaps damit zu geben und ihn dann wieder verschwinden zu lassen. Dabei aber wird Der, welcher das Attentat ausübte, die unschuldigste Miene von der Welt machen und unbeweglich in seiner türkischen Position mit unterschlagenen Beinen und weit ausgebreitetem Kleide oder Mantel, am Boden verharrend, eine gewisse Scheinheiligkeit zur Schau tragen. Die Mimik hat bei dem Vexiren das Meiste zu thun oder besser zu unterlassen.

Bei dem Necken, Klopfen und Foppen ist das richtige Mäß stets einzuhalten, und darf die Grenze des Erlaubten niemals überschritten werden, was bei lebhaftem Charakter allzu leicht geschehen kann.

Es gilt bei den Vexirspielen, einen guten „Merks“ zu haben, denn mit der gewöhnlichen Klugheit und Beobachtung wird man den „Thaler“ nicht finden, der scheinbar von Hand zu Hand wandert, oder den durch die Finger schlüpfenden Knoten und Ring schwerlich entdecken.

Werden Viele zugleich vexirt, so wird sich Einer mit dem Andern trösten oder man wird sich gegenseitig auslachen. Der Gehalt solcher Spiele besteht zum Theil darin, genau beobachten zu lernen, wie eine Handlung vollbracht, eine Rede gesprochen wird.

Gewöhnlich sitzt die Gesellschaft bei Spielen dieser Art im Kreise. Einer macht oder spricht etwas vor, der Zweite wiederholt es und so geht es rings herum. Meistens kommt es nur auf die richtige Betonung einer Silbe, das Weglassen eines Buchstabens, das Nachsprechen eines gleichsam nur zufällig angefügten Wortes, wie „so“ oder „also“, dabei an. Wer den Treffer hat, ohne es selbst zu wissen, erfährt dies erst, nachdem Alle daran waren und die Pointe offenbar wird.

Fischen.

(316.) Jeder nimmt sich den Namen eines Fisches, Einer ist der Fischer und beginnt also: „Ich fisch', ich fisch' in meines Herrn Teich, ich hab' den ganzen Abend gefischt und noch nicht mehr gefangen als —“, er nennt einen beliebigen Fisch, etwa den Hecht. Wer „Hecht“ ist, ruft: „Mein Fisch!“ Der Fischer fragt den Hecht allerlei und nennt plötzlich, wie unversehens, einen andern Fisch, der sich melden, und wenn er nicht aufgepaßt hat, ein Pfand geben muß.

Dieses Spiel ist vielfach nachgebildet und verbreitet. In Schweden halten die Spielenden ein Tuch fest; der Sprecher sagt: „Ich fische in unseres Herrn Teich, für die Armen, für die Reichen. Wenn ich sage: ‚Haltet fest!‘ so laßt los, und wenn ich sage: ‚Laßt los!‘ so haltet fest.“ Dann kommandirt er in schneller Abwechslung, und wer sich versieht und nicht das Entgegengesetzte des Befohlenen thut, giebt ein Pfand.

Ich bin ein Feind der E-E.

(317.) Einer nur kennt das Geheimnis des Spiels und stellt sich als Ee-Feind der Gesellschaft vor, indem er fragt, wodurch er sie ersetzen könne. Jeder meint nun, man habe es mit einem Ehefeind zu thun und antwortet in diesem Sinne. Die Fragen werden so lange fortgesetzt, bis Einer darauf kommt, eine richtige Antwort zu geben, in der kein E vorkommt, also z. B.: „Durch das Apostroph am Schluß.“

Sträußchenbinden.

(318.) Der Eingeweihte nennt eine Anzahl Blumen, aus denen er sich ein Sträußchen gebunden, und fragt herum, mit was für einem Bande — einem rothen, blauen, grünen 2c. — er es binden soll. Diese Frage wird so oft an die im Kreise Sitzenden gerichtet, bis Einer die richtige Farbe nennt, nämlich die, deren Anfangsbuchstabe mit dem der zuerst genannten Blume übereinstimmt. War es z. B. eine Malve, und er sagt: „mit einem maisgelben“, so darf er dann weiter fragen. Hat er nur zufällig die richtige Farbe genannt, so wird sich das bald herausstellen und er dann der Ausgelachte sein.

Konterbande.

(319.) Man setzt sich in einen Kreis und jeder nach der Reihe sagt: „Ich bin ein Kaufmann und handle, z. B. mit Manschetten (Spitzen, Perlen 2c.)“, indem er auf eine unvermerkte Art beim Sprechen den Gegenstand berührt. Vergißt es Einer, oder kann er der Sache nicht habhaft werden, so sagen die Anderen: „Das ist Konterbande!“ und er muß ein Pfand geben.

Pantoffeljagen.

(320.) Die Gesellschaft bildet, auf dem Boden sitzend, einen Kreis, und Einer schiebt oder wirft dem Andern rasch den zum Suchen bestimmten Pantoffel hinter dem Rücken des Suchenden zu, der in der Mitte des Kreises herumgeht und bald hier,

bald dort einen Klaps mit dem Pantoffel bekommt; hat er diesen endlich mit vielem Hin- und Herspringen erhascht, so muß Der, bei welchem dies glückte, suchen gehen. — Eine Variante ist: „die Bürste suchen“. Statt des Pantoffels wird eine Bürste genommen und statt damit zu klopfen und zu klapsen, gebürstet.

Pfeifchensuchen.

(321.) Dem, der das Pfeifchen suchen muß, wird es an einem der hinteren Rockknöpfe mit einem langen Bindfaden geknüpft, und bald führt es dieser, bald jener an den Mund und entlockt ihm einen schrillen Ton, was aber sehr behutsam und geschickt geschehen muß, damit der Gefoppte in dem Wahne erhalten wird, die Pfeife gehe in der Gesellschaft von Hand zu Hand; da immer hinter ihm gepfiffen wird, bleibt er in einem beständigen sich Umwenden, bis er endlich auf den Witz kommt oder die Pfeife beim Umschauen in einem Spiegel an seinem Kleide baumelnd erblickt.



Pfeifchensuchen.

Flederwischchen.

(322.) Die Gesellschaft sitzt um einen runden Tisch und läßt unter demselben einen Bindfaden, an welchem ein Flederwisch hängt, von Hand zu Hand herumgehen, so lange, bis man dreimal die Worte:

„Flederwischchen, Flederwischchen,
Gucke nur nicht übers Tischchen!“

gesungen hat. Bei wem in diesem Augenblicke der Flederwisch baumelt, der giebt ein Pfand. Jeder sucht das Flederwischchen so rasch wie möglich weiter zu schieben, und wem bei dieser Hast der Faden reißt, der muß auch ein Pfand geben.

Thalersuchen.

(323.) Beim Thalersuchen sitzt die Gesellschaft entweder im Kreise oder in einer Reihe und Einer streicht das Geldstück in die zusammengehaltenen Hände, indem er

bei Allen dasselbe Manöver macht, um Den, der nachher den Thaler suchen muß, zu täuschen, oder es wird der „Thaler" von Einem zum Andern gegeben und dabei gesungen:



Auf die Hände schlagen.

(324.) Auf einem hinreichend langen, zusammengeknüpften und zu einem Kreise ausgespannten Bindfaden lassen die Spielenden ihre Hände hin und her gleiten, während in der Mitte jemand auf die Hände zu schlagen sucht. Trifft er eine Hand, so kriecht er unter dem Bindfaden heraus und der Getroffene muß hinein und sein Heil versuchen.

Ringsuchen.

(325.) Ein ähnliches Spiel ist das „Ringsuchen". Der Ring wird auf den Bindfaden gezogen und Einer schiebt diesen dem Andern zu, während der in der Mitte Stehende ihn suchen muß.

Knotensuchen.

(326.) Statt einen Ring aufzuziehen, macht man einen Knoten in den Bindfaden und läßt diesen durch die hohlgehaltenen Hände gleiten. Sonst ist Alles wie beim Ringsuchen.

Die Kelle. (Ser de Kilim.)

(327.) Dem in dieses Spiel Eingeweihten wird ein Zweiter, nicht Wissender, zum dos à dos gegeben und Beide werden in weiße Tücher so vermummt, daß sie nichts sehen können. Sie knieen, Rücken an Rücken, und die um sie Herumtanzenden geben ihnen anfangs mit einer Kelle (einem Kochlöffel 2c.), die von Hand zu Hand geht, Klapse. Die Vermummten müssen zu errathen suchen, von wem der Schlag kommt. Unterdes macht der Wissende seine Arme frei und bekommt die Kelle in die Hand, mit welcher er die Kelle bald in die rechte, bald in die linke Hand nehmend, seinem vermummten Rückennachbar bald rechts, bald links einen Schlag versetzt, der zur Belustigung der Anderen die Unschuldigen im Verdacht hat, da zur größeren Täuschung der Schlagende ab und zu auch sich selber klapst und „Au weh!" schreit. Endlich wird der Spuk verrathen, wenn der Getäuschte nicht selber dahinter kommt.

Der Frosch in der Mitte.

(328.) Einer, „der Frosch", kauert in der Mitte des Kreises, und die ihn Umzingelnden necken, zupfen und stoßen ihn so lange, bis er Einen am Kleide oder an der Hand erhascht, der dann „Frosch" sein muß.

Kauermännchen.

(329.) Einer der Mitspielenden, der bestimmt wird, bleibt stehen, indes alle Anderen in einer Reihe oder im Kreise niederkauern. Nach Belieben steht der Eine oder Andere auf und höhnt und neckt den Stehenden, der diesem, bevor er sich wieder niedersetzt, einen Schlag mit der Hand zu geben sucht. Gelingt es ihm, so ist er abgelöst.

Die Blume.

(Im Garten zu spielen.)

(330.) Einer bekommt die Blume und alle Anderen müssen es vermeiden, ihm unter beständigem Promeniren durch die Gänge eines Gartens zu begegnen. Umkehren darf niemand. Wen die „Blume" überlistet und wer ihr sozusagen ins Garn läuft, weil er sich nicht vorgesehen und rechtzeitig in einen Seitenweg eingebogen, dem giebt sie das Pariazeichen, und sonach ist sie erlöst und ein Anderer zu meiden, doch ohne daß es Alle sogleich wissen; es geschieht daher leicht, daß ein Unwissender in die Falle geht. Das Spiel bringt eine promenirende Bewegung zu Stande, und die sich Begegnenden und Ausweichenden können einander auf verschiedene Weise necken und vexiren.

Das Wahlrecht.

(331.) Ein Mitglied des Kreises tritt in dessen Mitte und spricht:

„Ich soll wählen nach Gefallen
Von diesen Damen (Herren) allen,
Und bitte in dieser Verlegenheit
Mir zu gönnen ein wenig Zeit" —

sieht sich rings um und geht dann auf jemand zu, verneigt sich und bringt irgend eine Entschuldigung vor, weshalb er ihn nicht gewählt, bis er nach mehreren Ausflüchten endlich den Rechten gefunden, der nun in den Kreis treten und wählen muß.

A. würde sagen können:

„Mein Fräulein, gerne wählt' ich Sie,
Doch — lieben Sie zu sehr die Kavallerie."

Zu einer Zweiten:

„Den Vorzug gäb' ich Ihnen gern,
Wenn Ihre Gedanken nicht immer fern."

Zu einer Dritten:

„Verweilen würde ich wohl hier,
Doch fürchte ich, man weiset mir die Thür" —

und so fort. — Endlich zu der Erwählten:

„Getroffen von des Auges Strahl,
Gestatten Sie, daß ledig ich der Wahl."

Die Dame hätte nun in etwas anderer Form die Herren zu vexiren und endlich einen zu wählen. Da das Angeführtwerden wie die Wahl immer überraschen muß, so kann nach Belieben entweder der (die) erste Beste oder der (die) Dritte, Vierte, Fünfte, Sechste gewählt werden. Auch steht es jedem frei, sich in gereimter oder ungereimter Rede, doch niemals verletzend, zu äußern.

Die Dame würde zu dem Herrn, dem sie eine flüchtige Verbeugung macht, sagen können:

„Gleich will ich weiter geh'n; —
Mein Herr, auf Wiederseh'n!"

und nach kleiner Pause zu einem Andern:

„Fast hätt' ich Sie, mein Herr, gewählt,
Doch gegen Ihre Macht bin ich gestählt."

Zu einem Dritten:

„Sie sind zu groß, ich bin nur klein,
Lassen Sie uns geschieden sein."

Zu dem Erwählten:

„Sie sind bescheiden und galant,
D'rum reich' ich Ihnen gern die Hand."

Vis à vis.

(332.) Eine gleiche Anzahl von Herren und Damen nimmt auf zwei einander in einiger Entfernung in zwei Reihen gegenüberstehenden Stühlen Platz. Zuerst begeben sich die Herren in ein anderes Zimmer und jede Dame wählt sich einen Herrn,

worauf immer nur Einer aus dem Nebenzimmer herauskommen darf, um vor der Dame, von der er sich gewählt glaubt, eine Verbeugung zu machen. Trifft er die richtige, so darf er sich ihr gegenüber setzen, wenn nicht, so muß er wieder abziehen, darf aber den anderen Herren nicht verrathen, bei welcher Dame er fehlgegangen. So kommt Einer nach dem Andern, bis endlich Alle sitzen, worauf dann die Damen hinausgehen, um nach stattgefundener Wahl den Herren ihre Verbeugungen zu machen. Geberden und Redensarten, ein schelmisches Schütteln mit dem Kopfe, ein ironisches Bedauern 2c. beleben das Spiel auf erheiternde Weise. Die Herren begleiten die Damen, die sich geirrt, bis zur Thür zurück, die Damen weisen den sich irrenden Herrn nur mit der Hand dorthin, sonst heißt es: „Bitte, Platz zu nehmen!“

Menagerie.

(333.) Es wird ein Aufbau von Stühlen, Tischen und Tüchern gemacht, der einem Menageriekasten ähnlich sieht. Wer das Spiel noch nicht kennt, muß aus dem Zimmer gehen, die Eingeweihten bleiben zugegen: Einige verstecken sich unter dem Aufbau und ahmen das Brummen, Grunzen und Quieken einiger Thiere nach, sobald der Hereingerufene eintritt. Es wird immer nur Einer der im andern Zimmer Harrenden eingelassen. Dieser wird vor den Aufbau geführt und nach einer kleinen Vorrede über die Reichhaltigkeit der Menagerie, über die verschiedenen Spezies der nämlichen Rasse und Aehnliches gefragt, welches Thier der Herr zu sehen wünsche? Nachdem er eins genannt — etwa einen Affen oder ein Känguru — wird der Vorhang weggezogen und er erblickt in einem aufgestellten Spiegel sein eigenes Konterfei. Die Draußenstehenden hören das schallende Gelächter, welches der Enthüllung gewöhnlich folgt, und ihre Neugier wird um so größer, bis endlich Alle zu den Gefoppten gehören.

Der Name der künftigen Gattin.

(334.) Wer es nicht glauben will, daß man ihm den Namen seiner künftigen Frau voraussagen könne, wird mit seiner Zustimmung examinirt, und indem er von einem Andern nach seinem Geschmacke, seinen Lieblingsneigungen und dergleichen gefragt worden und der Fragende jede Antwort aufnotirt hat, thut dieser, als wolle er eine Art Konstellation machen, dann bittet er den Gefoppten, ihm in ein anderes Zimmer zu folgen, um ihm unter vier Augen das Geheimnis anzuvertrauen. Beide Herren verlassen jetzt auf einige Minuten die Gesellschaft, und da ausgemacht war, daß der von dem Namen seiner künftigen Frau in Kenntnis Gesetzte nur zu sagen habe, ob dieser richtig, nicht diesen selbst, so erfolgt denn auch beim Wiedereintreten der Abgegangenen nur die Erklärung, daß er den richtigen Namen seiner einstigen Gattin vernommen, worauf er sein Ehrenwort geben könne. Geht ein Zweiter, ein Dritter in die Falle, so freuen sich die bereits Angeführten.

Der Name des betreffenden Herrn, mit der Voranstellung „Frau“, ist der seiner Künftigen. Ist demnach der Wißbegierige ein Herr Müller, so erfährt er, daß seine Gattin Frau Müller heißen werde.

Der Magnetiseur.

(335.) Der, welcher die mystische Rolle des Magnetiseurs spielt, hat sich mit einer Person aus der Gesellschaft, von der man es am wenigsten vermuthet, daß sie sich zu einem Witze hergeben werde, ins Einvernehmen gesetzt. Diese wird nun mit vielem Hokuspokus, während die Zuschauer im tiefsten Schweigen verharren müssen, „magnetisirt“. Der Eingeweihte schläft darüber scheinbar ein. Da die Sache aber lange dauert, so werden endlich Zeichen der Unruhe bei den Zuhörenden laut. Der scheinbar Schlafende merkt sich nach Verabredung, bei wem dies zuerst der Fall war; hierauf wird er „schlafwandelnd“ von dem Magnetiseur in Bewegung gesetzt, und während er in der Stube hin und her geht, bald vor dieser, bald vor jener Gefahr gewarnt: „Hier kommt ein Wasser“, „hier eine Brücke ohne Geländer“, „hier ein Graben 2c.“, bei welchen Zurufen der Magnetisirte die entsprechenden Bewegungen des Durchwatens, Ueberspringens und was sonst machen muß, bis er endlich von jenem veranlaßt wird, das Zimmer auf einige Augenblicke zu verlassen, indem dieser

das Fluidum von ihm auf einen Andern übertragen wolle, den er dann errathen müsse. Er berührt nun natürlich den mit einigen Handstreichen, der sich zuerst räusperte oder seine Ungeduld durch ein Zeichen verrieth, und der Andere weiß ihn alsbald zum allgemeinen Staunen herauszufinden. Der Magnetiseur hat die Aufgabe, den Ernst der Sache darzustellen, der Andere den Unwissenden während des Eingeschläfertseins zu spielen.

Weißschminken.

(336.) Bei dem Weißschminken wird Einer, der in den Scherz nicht eingeweiht ist, aufgefordert, einen Andern mit Mehl, das dieser in einer Untertasse hält, weiß zu schminken und sich von ihm ebenso „anmalen“ zu lassen. Während nun der dazu Aufgeforderte naiv gewissenhaft seine „Malereien“ mit Mehl ausführt, färbt der Andere seine Finger an dem schwarz angeräucherten Boden der Tasse und betupft das Gesicht seines vis à vis unter dem Gelächter der Gesellschaft. Zum Schluß wird der Gefoppte vor einen Spiegel geführt.



Par ordre de Mufti und comme ça.

(337.) Einer macht etwas — womöglich etwas recht Drolliges — vor, und wenn er dabei „Par ordre de Mufti!“ ruft, so müssen es Alle nachmachen; sagt er aber: „Comme ça!“, so darf sich niemand rühren. Wer in Uebereilung comme ça mit par ordre de Mufti verwechselt, muß ein Pfand geben und vormachen.

Fassen!

(338.) Einer reicht dem Andern heimlich unter dem Tische einen Gegenstand, der sich gruselig anfühlt und den er durch das Tastgefühl nicht sogleich zu erkennen vermag, z. B. einen nassen Schwamm, ein angefeuchtetes, mit Sand gefülltes Säckchen, ein zusammengerolltes Stückchen Pelz und Aehnliches. Wer sich darüber entsetzt und aufschreit, muß sich auslachen lassen und ein Pfand geben.

Warum machen Sie mir denn Alles nach?

(339.) Jemand, der das Spiel nicht kennt, muß das Spielzimmer verlassen, und wenn er wieder hereingerufen wird, macht ihm ein Anderer Alles nach, nicht nur die Bewegungen, indem er beständig hinter und neben ihm hergeht, auch die

Worte, die er äußert, werden ihm nachgesprochen, bis er darauf kommt, die obige Frage an seinen Doppelgänger zu richten, worauf der Zauber gelöst ist. Die Nachahmung muß in möglichst drolliger Weise geschehen, das Doppelgebaren ist dann sehr wirksam.

Der Bischof.

(340.) Durch Abzählen wird der Bischof gewählt, der in der Mitte des Zimmers auf einem Stuhle Platz nimmt. Die Gesellschaft hält sich an den Händen und umtanzt singend den Bischof so lange, bis dieser „Halt!" ruft, worauf jeder schnell in den Besitz eines Stuhles zu gelangen suchen muß, da einer fehlt. Der Uebriggebliebene tritt vor den Bischof, streichelt ihm mit einer Feder das Kinn und spricht:

„Ich streiche Euch Euern eisgrauen Bart,
So recht nach althergebrachter Art,
Und wenn ich dabei werde lachen,
Werd' ich mich auf Euer Plätzchen machen."

Lacht er — wozu ihn zu bringen der Bischof durch Grimassen ꝛc. sich Mühe geben muß — so nimmt er den Bischofssitz ein. Lacht er nicht, so beginnt der Tanz von neuem, da der jedesmalige Bischof so lange auf seinem Platze ausharren muß, bis er Einen zum Lachen gebracht hat.

Alles, was Federn hat, fliegt hoch!

(341.) Die allgemein bekannte und einfachste Form des Spieles ist die folgende. Die Spielenden sitzen um einen Tisch. Einer führt das Wort und spricht:

„Alles, was Federn hat, fliegt hoch:
Hühner fliegen,
Spatzen fliegen,
Wagen fliegen ꝛc."

Er nennt bald fliegende, bald nicht fliegende Wesen und Gegenstände. Nennt er ein fliegendes Wesen, so müssen die Uebrigen die Hände heben, im andern Falle auf dem Tische liegen lassen. Wer sich irrt, giebt ein Pfand.

Die Heilkur.

(342.) Die Eingeweihten stellen Kranke vor, denen der „Arzt" Mittel verordnet, die immer in dem Entgegengesetzten, was heilen könnte, bestehen. Wird über Appetitlosigkeit geklagt, so verordnet er ein Diner, oder eine Gänseleberpastete — über Schnupfen, so heißt es: ein Schwitzmittel nehmen und sich dann in den Zug stellen ꝛc. „Sie werden nun wohl wissen, worauf es ankommt", wendet sich der Arzt an den Nichteingeweihten, und dieser muß hierauf den Arzt spielen und Heilmittel angeben. Ist ihm ein Licht darüber aufgegangen und antwortet er richtig, so wird der Nächste zum Fragen berufen. Sagt der Arzt zu dem Kranken, der über Nervenschwäche klagt, nehmen Sie Stahlbäder, so wird er ausgelacht.

Militärisches Exerzitium.

(343.) Man stellt die männlichen Mitglieder der Gesellschaft nach der Größe in eine Reihe. Jeder nimmt anstatt der Flinte einen Stock und Einer führt das Kommando. Bei dem letzten Kommando: „Schlagt an!" fällt die ganze Reihe auf das Knie nieder, und wenn der Kommandeur sagt: „Gebt Feuer!" so giebt er dem Ersten einen Stoß, und das ganze Glied, das die Hände hoch hält, als ob es feuern wollte, purzelt über einander weg. — Wenn Einer dabei ist, der nichts davon weiß, so giebt es schon vielen Spaß, noch mehr aber, wenn das Spiel Keinem bekannt ist als Dem, der es anführt.

Die Singstunde.

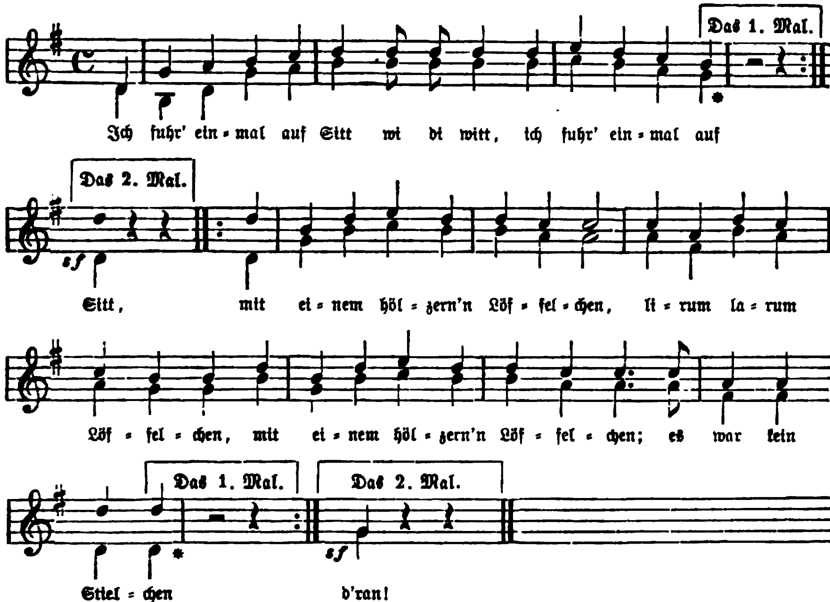
(344.) Die Spielenden bilden einen Kreis. Der Vorsänger, der durch Abzählen oder sonstwie gewählt wird, steht in der Mitte und singt ein beliebiges Lied, etwa das nachfolgende:



Alle singen mit; hört der Vorsingende aber auf — und wär's auch in der Mitte eines Wortes — so müssen Alle plötzlich schweigen. Wer weiter singt, wird gestraft.

Sehr geeignet sind auch andere Volkslieder komischen Inhalts zu diesem Spiel, wie z. B.: „Es saß 'ne Eul' und schlief. In einem dunklen Kämmerlein, da saß 'ne Eul' und schlief." Oder: „Grüne Petersilie :,: und Kopfsalat :,:, und grüne Petersilie, grüne Petersilie und Kopfsalat."

(345.) Ich fuhr' einmal auf Sitt.



Wer bei den mit * bezeichneten Stellen den Schlußton zur Unzeit anbringt oder die Dreiviertelpause nicht gehörig beachtet, giebt ein Pfand. — Das Tempo wird nach der näheren Bestimmung des Vorsängers bald geschwinder, bald langsamer genommen.

Der Affenfang.

(346.) Dieser Scherz belustigt einen Theil der Gesellschaft auf Kosten des andern, der nicht „eingeweiht" sein darf. Alle setzen die Hüte auf, und bei Strafe eines Pfandes im Unterlassungsfalle ist jede Bewegung der zum Leiter des Spiels erwählten Person nachzuahmen. Nachdem dieselbe verschiedene komische Pantomimen ausgeführt, thut sie, als wischte sie sich mit dem Hutrande den Schweiß aus dem Gesichte. Die Uebrigen machen es nach, und da man die Kopfbedeckungen der Anzuführenden vorher

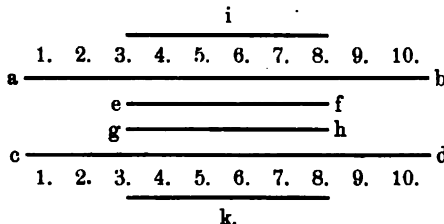
mit etwas Holzkohle geschwärzt hat, so giebt es einen, allerdings etwas derben Spaß, der noch dadurch erhöht wird, daß die Geneckten über die Anderen lachen, ohne zu merken, daß sie selbst zu den Angeschwärzten gehören.

Tellerdrehen.

(347.) Ein leichter Holzteller ist das Spielobjekt. Wen das Los trifft, der geht in die Mitte des Spielkreises, wo er den Teller auf die hohe Kante setzt und wie einen Kreisel sich drehen läßt. In demselben Augenblicke ruft er den Namen einer Person aus der Gesellschaft, die den Teller fangen muß. Dies geschieht am besten, indem sie mit beiden Händen die Platte zwischen den Handflächen aufhebt. Wem es nicht gelingt, die Aufgabe zu lösen, oder wer zu spät ruft, wenn der Teller bereits im Umfallen ist, giebt ein Pfand.

Foppen und Fangen.

(348.) Auf einem freien und ebenen Platze zieht man mit einem Stabe sechs Linien:



a — b und c — d, etwa zwanzig Schritte lang und vierzig bis fünfzig Schritte von einander entfernt; die Linien e — f und g — h aber nur einen Schritt von den vorigen entfernt und ungefähr sechs bis acht Schritte lang; die mit i und k bezeichneten Linien endlich stellen Gefängnisse vor, doch kann man auch diese ersparen und zu ihrer Bezeichnung Stöcke in den Boden stecken, hinter denen sich die Gefangenen sammeln. Bei dem Spiele selbst kann die Gesellschaft möglichst zahlreich sein. Es werden aus derselben zwei Anführer gewählt und die Uebrigen von denselben in zwei Parteien getheilt; doch ist darauf zu achten, daß die Glieder der einen Partei an Schnelligkeit und Geschicklichkeit denen der andern möglichst gleichkommen. Beide Parteien stellen sich nun, Reihen bildend, hinter die Linien a — b und c — d in den auf der Zeichnung mit 1—10 bezeichneten Stellen auf.

Die eine der Parteien, deren Bestimmung beliebig ist, schickt nun einen Mann aus ihr ab, z. B. b von der Partei a — b, um die andere zu foppen. Dieser kommt bis auf einen Schritt vor die Linie g — h herübergelaufen. Dies sehend, bestimmt der Anführer der Partei c — d, sobald er nicht selbst dazu geeignet ist, einen Mann der letzteren, um jenem Ankömmling aufzulauern. Er muß aber einen wählen, der dem Entgegenkommenden in jeder Hinsicht an Schnelligkeit gewachsen ist oder ihn wohl gar übertrifft. Sind später seine schnellsten Läufer schon gefangen, so ist ihm dies freilich nicht immer möglich. Der mit 5 bezeichnete Spieler stellt sich sogleich, ehe noch b ganz herangekommen ist, mit einem Fuße auf die Linie c — d, mit dem andern auf die Linie g — h und giebt scharf Acht, ob 6 mit der Fußspitze diese letztere Linie berührt. Dieser hingegen foppt jenen, so lange er Lust hat, macht Bewegungen, als wolle er vorschreiten, indem er den Fuß vor-, rück- und seitwärts setzt oder damit zuckt oder schleudert rc., bis er einen günstigen Augenblick abgewartet hat, wo er 5 nicht aufmerksam genug oder ihn getäuscht zu haben glaubt. Jetzt berührt er die Linie und läuft augenblicklich, so schnell er kann, nach seiner Freistätte, der Linie a — b, zurück; 5 aber setzt mit aller ihm möglichen Anstrengung hinter ihm her, und gelingt es Letzterem, 6 einzuholen und ihn nur im mindesten zu berühren, so ist dieser gefangen und muß sich in das Gefängnis k begeben. Jener aber läuft nun gegen die andere Partei, um diese zu foppen. Er stellt sich ebenso wie sein Vorgänger, vor die Linie e — f, braucht dieselben Mittel, berührt die Linie endlich und läuft aus allen Kräften, um seinem Verfolger zu entgehen, nach c — d zurück,

oder wird gefangen und muß nach i ins Gefängnis. Sein Verfolger wiederholt dasselbe Spiel, und so wird wechselsweise von beiden Parteien Einer zum Foppen oder Verfolgen vorgeschickt, bis die Glieder einer Partei alle gefangen sind, wo sodann die gegentheilige gewonnen hat, und man nach Belieben das Spiel von neuem anfangen kann.

Der Anführer einer jeden Partei kann selbst, wenn er dies will, als Verfolger des Foppenden auftreten, auch ist es ihm erlaubt, Einen mehrmals dazu zu gebrauchen, indem er entweder denselben dazu auffordert oder dieser sich selbst anbietet; nur muß er so lange wie möglich darauf sehen, daß der Verfolgende dem Foppenden an Schnelligkeit gewachsen sei.

Oft gebraucht auch der Foppende List. Er thut z. B., als habe er die Linie berührt und läuft etwas fort. Läßt sich sein Verfolger dadurch blenden und läuft ihm nach, so kehrt jener um, berührt die Linie und läuft nun um so sicherer in seine Linie zurück, denn dann muß der Verfolger nach den Regeln des Spieles erst wieder die große hintere Linie berühren, ehe er seine Verfolgung von neuem beginnen kann. Während dieses Zeitverlustes entflieht der Foppende natürlich weit leichter.

Das Spiel ist in ganz Deutschland verbreitet und wird auch in den deutschen Alpengegenden der Schweiz gespielt; in England heißt es: Prisonners-base.

Vexirscherz.

(349.) Wenn man in Nordfriesland einen einfältigen Menschen necken will, so bittet man ihn: „Frage doch den Nachbar, ob ich seinen ‚Romrecker‘ oder seine ‚Oekkanschēre‘ wohl ein Weilchen leihen könnte.“ (Romrecker bedeutet wörtlich „Rumpfrecker“; es ist aber ganz vergessen, daß unter diesem Namen früher der Scharfrichter oder Folterknecht verstanden wurde. Dagegen eine Oekkanschēre hat wohl niemals existirt; es wäre eine Schēre, um den Rand des Strohdaches, Oekkan, zu beschneiden.) Geht nun jener wirklich zum Nachbar, so antwortet der: „Du kannst den Rumpfrecker in der Kornernte holen, und die Dachschēre, wenn der Dachrand anfängt sich zu streifen“, d. h. wenn daran Aehren zum Vorschein kommen.

Der Ritterschlag.

(350.) Ueber zwei Stühle, zwischen welchen so viel Platz gelassen wird, wie ein dritter Stuhl noch einnehmen würde, wird ein großes weißes Tuch gedeckt, das bis zum Boden hinabreicht, damit man die Lücke nicht sieht. Hierauf verkleidet sich die ganze Gesellschaft so gut sie kann in Ritter. Papierene Federbüsche auf den Hüten, Schürzen statt spanischer Mäntel über den Schultern, große Bärte unter den Nasen, lange Stöcke statt Lanzen in den Händen, hölzerne Degen an den Seiten 2c. geben das Ritterkostüm. Zwei, welche die beiden ältesten Ritter vorstellen, setzen sich auf die beiden Stühle, die Anderen stehen von ihnen abwärts in zwei Halbzirkeln, in der Mitte befindet sich der Großmeister mit dem größten Degen, den man bekommen kann. Eine alte häßliche Maske bedeckt sein Gesicht, eine Stutzperücke seinen Kopf, sein Kostüm ist eine abenteuerliche Kleidung. Ein großer Foliant ruht auf seinen Händen. Er macht die Hauptperson und muß komische Laune und einige Beredsamkeit haben. Während diese Veranstaltungen getroffen werden, wird der neu Aufzunehmende von zwei Anderen in einem besondern Zimmer zu der Feierlichkeit vorbereitet. Man sagt ihm, wie er sich zu benehmen habe, und wartet so lange, bis die Gesandtschaft kommt, die ihn einladet. Der Großmeister sendet, wenn Alles fertig ist, einen Ritter, der ihn feierlich bei seinem Namen nennt und einladet. Seine zwei Gefährten führen ihn herein. Das Zimmer ist halb hell oder durch viele Lichter blendend gemacht. Der Großmeister fordert den Novizen vor sich; er wird gebracht und läßt sich auf ein Knie nieder. Jetzt beginnt jener eine pathetische Anrede über die Veranlassung der Feierlichkeit, über das Wesen und den Zweck des Ordens. Er liest aus dem Folianten die Ordensgelübde, z. B. Verschwiegenheit, Tapferkeit 2c., vor und läßt den Knieenden geloben, sie zu halten. Er wird mit dem beschriebenen ritterlichen Kostüm bekleidet, und der Großmeister ertheilt ihm mit seinem Schwerte drei Ritterschläge. Hierauf führt er ihn zu den beiden ältesten Rittern, um ihn unter die Zahl der Gesellschaft dadurch aufzunehmen, daß er zwischen ihnen sich niederlasse. Er thut dies und fällt, indem die beiden Ritter gleichzeitig von ihren Stühlen aufstehen, zwischendurch auf den Boden.

In Pensionen, wo viele junge Mädchen beisammen sind, wird beim Eintritt einer neuen Pensionärin gern mit dieser eine ähnliche feierliche Einweihung vorgenommen, doch gehört eine mit kaltem Wasser gefüllte Wanne noch unter den überspannten hohlen Sitz, so daß beim Aufstehen der beiden Präsidentinnen rechts und links die feierlich aufgenommene Novize in das Wasser fällt. Besonders in englischen Pensionen wird dieser „fun with the water tub" ausgeübt.

Beliebt ist dieser Scherz auch am Bord von Schiffen, wo ein noch nicht mit demselben bekannter neuer Passagier als Opfer des Spottes ausersehen wird. Verkleidungen aller Art können dabei ebenfalls vorgenommen werden.

B. Wettspiele.

Wetten entstehen, indem verschiedene Behauptungen aufgestellt werden und der Eine dies, der Andere das für richtig und möglich oder für falsch und unmöglich hält. Jeder, der wettet, hofft zu gewinnen oder Recht zu behalten. Oft entspringt die Wette auch aus Rechthaberei oder Ehrgeiz. Bei den Vexirwetten weiß man wohl, daß es auf ein Anführen abgesehen, dennoch ist man nicht abgeneigt, darauf einzugehen, weil man den Andern zu überlisten meint, auch, um sich in den Besitz des Geheimnisses dadurch zu setzen.

Ist jemand mit einer Vexirwette bekannt, und geht, sich unwissend stellend, darauf ein, so ist das Ueberlisten sehr leicht, der Gewinnsatz kommt aber dann nicht weiter in Betracht, er besteht nur in dem: „Wie du mir, so ich dir." Wird Dem z. B., der den nicht mehr mit den Augen erreichbaren Buchstaben als einen „schwarzen" zu erkennen behauptet, ein rother statt des schwarzen hingehalten, so ist er der Angeführte.

Die Vexirwetten bringen immer viel Heiterkeit in einen geselligen Kreis, denn Einer sucht an dem Andern die selbsterlittene Fopperei zu erwidern.

Le roi d'Espagne est mort.

(351.) In zwei sich gegenüber liegenden Ecken eines großen Zimmers stehen die beiden Personen, welche gewettet haben, die ihnen gestellte Aufgabe ohne Lachen zu lösen. Jeder von ihnen hat einen Leuchter mit einem brennenden Lichte darauf in der rechten, etwas vorgestreckten Hand. So schreiten sie pathetisch einander bis zur Mitte des Zimmers entgegen. Hier wird Posto gefaßt und je nachdem es verabredet wurde, spricht der aus dem nördlichen Winkel mit Leichenbittermiene: „Le roi d'Espagne est mort!" und sein vis à vis antwortet ebenfalls im Trauertone: „Dieu le bénisse." — Gewöhnlich beginnen die Lachmuskeln der Heranschreitenden schon auf dem Wege zu zucken; bei der gegenseitigen Beleuchtung kommt dann der mühsam unterdrückte Lachreiz fast immer zum Ausbruch. Wer ernst bleibt, hat die Wette gewonnen.

Die Eierlese.

(352.) Für die Kinder versteckt man am Ostermorgen gekochte und gefärbte Eier irgendwo im Hause oder, wenn das Wetter es zuläßt, im Garten. Auch macht man wohl ein Nest von Moos oder anderem Grün, auf das man einen Hasen setzt, oder legt bisweilen (wie in Hessen) alle Eier in ein mit Spänen umzäuntes und mit Moos oder Heu ausgefülltes Gärtchen, welches Tags zuvor von den Kindern gemacht worden ist und „Hasengärtchen" heißt. Ruft dann der Vater oder die Mutter: „Der Osterhas! der Osterhas! eben habe ich ihn vorbeilaufen sehen!" so macht sich, wo es keine Hasengärtchen giebt, Alles ans Suchen. Groß und klein, alt und jung durchstöbert jeden Winkel des Wohngebäudes und des Gartens, bis die einzeln versteckten Eier zusammengefunden sind oder das Nest entdeckt wird, aus welchem den vor Freude in die Hände klatschenden Kleinen Eier in allen Farben entgegenschimmern.

Sind die Kinder im Besitze der Ostereier, deren Zahl sich noch beträchtlich durch diejenigen vermehrt, welche sie fast überall von ihren Pathen empfangen, so geht es an das Wetten, wessen Ei das härteste sei — das Spicken oder Kippen, indem sich immer Zwei, welche Eier haben, zusammenthun, und die Eier mit den spitzen oder stumpfen Enden gegen einander stoßen. Abwechselnd hält der Eine oder der Andere sein Ei hin und der Gegner stößt. Wessen Ei dabei zerbricht, der verliert die Wette und muß es dem Andern geben, dessen Ei härter gewesen ist.

Dieses Spiel, welches in der Schweiz Düpfen, in Schwaben Bicken, in Böhmen Tüpfen, bei den Vlamingen Tippen oder Tikken heißt, ist in England nicht minder bekannt als in Deutschland, doch findet es dort sowie in Belgien, Böhmen und der Schweiz namentlich am Ostersonntag statt, denn der Ostersonntag ist der eigentliche Tag der Freude und der Belustigung. Während sich im Ried das protestantische Landvolk am Ostersonntage feierlich dunkel kleidet, wählt man am Montag für den Kirchgang helle Farben, und besonders die Mädchen zeigen sich in ihrem schönsten Putz.



Eierlesen.

Wer es irgend einrichten kann, geht zu guten Freunden über Feld oder in die Stadt und wohnt den Vergnügungen bei, welche dem Ostermontag eigenthümlich sind.

Fast in jedem Dorfe Schwabens wurde sonst an diesem Tage ein „Eierlesen“ gehalten, wie es jetzt nur noch hier und da vorkommt. Es ist dies eine Art von Wette, welche zwei Parteien mit einander eingehen. An die Spitze jeder Partei stellen sich die Kämpfer, die ihre Rolle nach dem Loos übernehmen. Der Eine muß nämlich von einem bestimmten Platze, gewöhnlich aus dem nächsten Orte, einen Säbel, einen Zweig, einen Wecken oder sonst etwas holen, während der Andere eine Anzahl von mindestens hundert Eiern auflieſt. Diese werden, bevor das Spiel beginnt, unter Begleitung von Musik im ganzen Dorfe eingesammelt, und dann in bestimmten Zwischenräumen, meist einen Schritt weit, in gerader Richtung auf die Erde hingelegt, und müssen in eine Wanne, die man dem Leser in einer gewissen Entfernung nachträgt, zusammengebracht werden. Der Eierleser ist auf diese Weise genöthigt, beständig ab- und zuzulaufen, indem er jedesmal nur so viel Eier nehmen oder klauben darf, als er zu halten vermag, und in manchen Orten sogar immer blos eins auf einmal.

Auf einigen Dörfern muß er die Eier einem Menschen in die Schürze werfen, auf anderen in einen mit Streu gefüllten Korb. Da er aber verliert, wenn er mehr als zwei Eier von jedem Hundert zerbricht, oder der Läufer zurückkommt, ehe die Eier alle beisammen sind, so siegt dieser gewöhnlich.

Die Partei, welche verspielt hat, muß die Eier bezahlen, einen großen Kuchen backen lassen und die Sieger im Wirthshause mit Wein frei halten. Jeder Bursche ladet sein Mädchen zum Schmause ein, und erst spät in der Nacht endigt das Vergnügen mit Tanz und lautem Jubel.

Das Ei, als der aus dem Schlummer erwachende Lebenskeim, deutet in der Symbolik auf den Frühling im allgemeinen, zu welcher Zeit in gleicher Weise die Erde aus dem Winterschlafe erwacht. Die Eierlese darf daher überhaupt als Frühlingsspiel bezeichnet werden. (Vergl. Abtheilung: „Volksvergnügen", das Eierschieben.)

Das Steinelaufen und Holztragen.

(353.) Es werden fünfzig bis sechzig Stück Backsteine, jeder etwa drei bis vier Meter von dem andern entfernt, gelegt. An dem einen Ende der Reihe steht ein Korb, und von hier ausgehend muß der Sammler die sämtlichen Steine — einen nach dem andern — aufnehmen und in den Korb tragen. Während dieser Zeit hat sein Mitbewerber irgend eine andere Aufgabe zu lösen: entweder zu einem Nachbar zu laufen, und zum Beweise, daß er dagewesen, von dort etwas mitzubringen, eine bestimmte Quantität Kuchen zu verzehren, ohne dabei zu trinken, oder was ihm sonst aufgegeben ist. Wer von Beiden am ehesten fertig ist, hat den Preis gewonnen, welcher ein beliebiger sein kann.

In Schleswig-Holstein ist das Spiel als Volksspiel statt mit Steinen mit Torfstücken am Fastnachtsmontag gebräuchlich. Der Preis besteht gewöhnlich in einer Anzahl heißer Wecken — Hadeweggen, d. h. Fastnachtsbrötchen. — In anderen Gegenden Deutschlands werden Holzscheite in angemessener Entfernung hinter einander auf den Boden gelegt; der Sammler geht von einem bestimmten Standmale aus, um alles Holz hier zusammenzutragen, doch so, daß er immer nur ein Stück zurückbringt; die ganze Aufgabe muß in einer vorher ausgemachten Zeit vollendet sein. — Diese Spiele sind offenbar an die Stelle der „Eierlese" getreten.

Der beste Zug.

(354.) Jeder sucht, dazu aufgefordert, den besten kalligraphischen Zug mit einer Feder oder mit Kreide auszuführen. Endlich nimmt Der, welcher die Aufgabe gestellt und gewettet hat, er würde den „besten Zug" machen, einige Goldstücke, wirft sie auf den Tisch und zieht sie dann mit der Hand ein.

Diese Vexirwette soll aus der Zeit Albrecht Dürers stammen. Als einmal, so wird erzählt, viele Maler beisammen waren und jeder den Andern im Schnörkelmachen zu überbieten trachtete, hat endlich ein neu Hinzukommender der Sache mit dem Geldeinstreichen ein Ende gemacht.

Vexirwetten.

(355.) a. Es rühmt sich Einer, dem auf Schußweite ein Buchstabe in einem Buche gezeigt wird, zu sagen, was es für einer sei.

Läßt sich jemand herbei, den Weitsichtigen auf die Probe zu stellen und auf die angebotene Wette einzugehen, so ist die Antwort: „Ein schwarzer Buchstabe".

b. Es behauptet jemand, über eine Brücke gehen zu können, die er vor sich abbricht. Dies wird bestritten — man wettet — und es heißt: man geht rückwärts über die Brücke, die man vor sich abbricht.

Eine Schäferin soll ihrem Freier ein solches Räthsel aufgegeben haben, als er diesseit und sie jenseit des Flusses gestanden und ihm ihre Liebe versprochen, wenn er es lösen könne, und der Schäfer soll sich auf jene Weise ihre Gunst erworben haben.

c. Es legt jemand drei Karten auf den Tisch und wettet, daß er die mittelste Karte aus der Mitte bringen wolle, ohne sie anzurühren.

Er nimmt ein Blatt von der Ecke weg und legt es auf die andere Seite.

d. Man nimmt ein Spiel Karten, hält es auf den Rücken und sagt, ob das Blatt, das man herauszieht und, ohne es gesehen zu haben, zeigt, ein Bild sei oder keins.

Man hat vorher die Bilder mit Stecknadeln durchstochen, und an den Stichen kann man sie durch das Befühlen erkennen.

e. Es versichert jemand, er wolle das Glas, aus dem er eben getrunken, mit einem Stocke bis nach dem andern Tische hinschlagen, ohne es zu zerbrechen.

Er nimmt das Glas und klopft, indem er es nach dem andern Tische trägt, leise mit dem Stocke daran.

f. Es wird einem Herrn versichert, daß man ihn, wenn er auf einen Stuhl steigen wolle, herunter singen könne. Er wettet dagegen.

Steht er oben, so singt man: „Will der Herr nicht heruntergehen, so bleib' der Narr nur droben stehen."

g. Es wird eine Schale mit grünem Salat auf den Tisch gesetzt und die Dame des Hauses sagt vor dem „Anmachen", daß sie die Blätter in rothe verwandeln könne. Es wird gewettet und hierauf die Wandlung vollzogen.

Mit heißem Wasser gebrühter Rothkohl wird grün, und begießt man die wie Salat zurecht gemachten Blätter mit Essig, so werden sie wieder roth.

h. Einer rühmt sich, er könne das rechte Auge größer machen als das linke, und dann wieder das linke größer als das rechte.

Er verkleinert das eine durch Zuhalten mit dem Finger.

i. Es behauptet jemand, der Andere werde das Bierglas, welches auf dem Tische stehe, nicht mit einer Heugabel zerschlagen können.

Er giebt ihm einen getrockneten Grashalm, der wie eine Gabel gespalten.

k. Man wettet, daß man Pillen in Wasser einnehmen werde, ohne sich den Mund naß zu machen.

Man setzt sich ins Wasser und nimmt die Pillen trocken in den Mund.

l. Man wettet, jemand etwas in die Hand zu geben, das alle Anderen sehen, er selbst aber nicht.

Man giebt ihm seine eigene Nase in die Hand.

m. Man wettet, daß man die zwei Goldstücke, deren man je eines in der rechten und linken Hand hat, zusammenbringen wolle, ohne eine Hand der andern zu nähern.

Ist jemand auf die Wette eingegangen, so läßt man das eine Goldstück fallen und hebt es mit der andern Hand, in der man das zweite hat, auf.

n. Jemand wettet mit Einem, daß er sich auf einen Platz im Zimmer setzen wolle, wo der Andere niemals Raum finden würde.

Geht ein Neugieriger auf die Wette ein, so setzt der Erstere sich in dessen Schoß.

o. Es wird behauptet, man könne jemand, der sich verpflichtet, seine Hose anzufassen und nicht los zu lassen, an einen Ort im Zimmer stellen, daß er sich nicht vom Platze zu rühren vermöchte.

Er wird, nachdem er gewettet, zu einem Tischbein geführt, um welches er seinen rechten Arm legen und dann seine Hose anfassen muß.

p. Man sagt, daß jemand mit offenen Augen nicht richtig sehen könne, und will Einer dies nicht glauben und wettet das Gegentheil, so stellt man ihn drei Schritte mit dem Rücken von einer offenen Zimmerthür entfernt, giebt ihm einen hölzernen Teller oder Deckel in die Hand und heißt ihn diesen hinter sich aus der Thür werfen. wobei ihm gestattet ist, über die linke Achsel zu sehen. Sicherlich wird es ihm nicht gelingen und der Teller irgend sonstwo hinfliegen.

Dies erklärt sich daraus, daß der vor der Thür Stehende diese nur rückwärts „überzwerch" sehen kann.

q. Es gilt die Wette, eine Münze unter einem Glase voll Wasser hervorzunehmen, ohne daß es Der, mit dem man gewettet, sehe.

Ein etwas gewagter Scherz, der aber unter Geschwistern und guten Bekannten wohl zu keinem Duell führen dürfte. — Man legt nämlich ein Geldstück auf den Tisch und setzt ein Glas Wasser darauf, wettet dann mit Einem aus der Gesellschaft, man wolle das Geldstück unter dem Glase wegbringen, ohne daß er es sehe. Geht jemand

diese Wette ein, so wird er natürlich auf das Glas hinsehen; hat er seinen Blick darauf fixirt, so gießt man ihm das Glas Wasser ins Gesicht. Während er sich die Augen trocknet und nichts sehen kann, nimmt man die Münze weg.

r. Es ist zu ermitteln, in welcher Hand jemand eine gleiche und in welcher eine ungleiche Anzahl Geldstücke hat, das zu können von der andern Seite bestritten wird.

Man läßt ihn in Gedanken die Zahl der in der geschlossenen Linken befindlichen Geldstücke verdoppeln, die Zahl der in der rechten Hand gehaltenen dazu zählen und die Summe angeben. Ist diese ungleich, so hat er in der linken Hand eine gleiche, in der rechten aber die ungleiche. Und so umgekehrt.

s. Von einer Seite wird behauptet, daß es möglich sei, ein Glas Wasser umzustülpen, ohne es auszuschütten.

Auf ein mit Wasser gefülltes Glas wird ein zur Bedeckung desselben hinreichend großes Blatt Papier und auf dieses die flache Hand gelegt, mit der andern aber das darauf geschobene Glas rasch umgestülpt, auf die glatte Tischplatte gestellt und hierauf das Papier sanft unten weggezogen. Das Wasser bleibt im Glase, weil keine Luft hinzukommen kann, und niemand wird das Glas wegbringen können, ohne das Wasser auszuschütten.

t. Es gilt die Wette, ein rohes Ei in eine enghalsige Flasche zu bringen.

Man legt ein Ei so lange in scharfen Weinessig, bis es so weich wie Teig ist. Dann nimmt man es heraus, rollt es so lang und dünn, daß es durch den engen Hals der Flasche geht und schiebt es in diese hinein. Jetzt wird kaltes Wasser darauf gegossen, wodurch das Ei seine frühere Härte und Gestalt wieder gewinnt.

u. Ein Herr nimmt aus seinem Portemonnaie alles Geld, bis auf einen Groschen, und wettet, daß er trotzdem mehr Geld in seiner Tasche habe als die Anderen alle zusammen. Es gilt eine Flasche Sekt.

Der Herr, der gewettet hat, zeigt, daß er einen Groschen in seiner Geldtasche habe und sagt: „Ich habe gewonnen, denn Sie haben gar nichts in meinem Portemonnaie.

v. Vier Stücke will man in der Hand haben und diese unzertheilt weglegen und fünf übrig behalten. Es glaubt dies wohl schwerlich jemand, und man geht wißbegierig, wie das Räthsel zu lösen sei, auf die Wette ein.

Darauf nimmt man die vier Finger eines Andern in die Hand, läßt sie wieder los und zeigt, daß man noch fünf — seine eigenen fünf Finger — habe.

w. Es zeigt sich jemand bereit, aus einer Reihe aufgelegter Buchstabenkarten herauszubringen, welche Karte sich ein Anderer still erwählt hat. Es wird gewettet.

Zwölf Karten werden in alphabetischer Reihenfolge von A bis M aufgelegt, und zur Ermittlung der gedachten Karte läßt man von dieser doppelt so viel und eines darüber, wie überhaupt Karten aufliegen — bei zwölf demnach fünfundzwanzig — abzählen, und zwar so, daß von der gedachten Karte angefangen und bei M rückwärts zu zählen fortgesetzt wird. Ist G der gedachte Buchstabe, so wird bei M rückwärts zu zählen mit 8 begonnen; L ist 9 und so fort bis A, welcher 19 ist. Die Zahl 25 wird dann auf G treffen.

x. Zwei Herren wetten: der eine behauptet, der andere werde, nachdem er das Zimmer verlassen und zwei Minuten draußen geblieben — man wolle genau nach der Uhr sehen — keinen Knopf mehr an seinem Rocke haben.

Der Versuch wird gemacht, und als der, welcher mit der Uhr in der Hand nach Ablauf der gewährten Frist, ohne sich eines Attentates auf seine Rockknöpfe bewußt zu sein, wieder hereintritt, wird er aufgefordert, den Knopf, den seine Kleidung inzwischen mehr bekommen habe, zu zeigen.

y. Jemand behauptet, der Andere könne nicht allein vom Stuhle aufstehen. Der, welcher den bekannten Spaß noch nicht kennt, wettet dagegen.

Sobald er sich ohne Behinderung erhebt, thut der Andere desgleichen, oder es thun es alle Uebrigen auf Verabredung.

z. Zwei Damen wetten: die eine behauptet, ihr Nähkästchen sei so voll, daß kein Stück mehr hinein könne; die andere wettet dagegen, daß sie noch zehn Meter Leinen hineinbringen würde, ohne den Kasten zu sprengen.

Sie mißt so viel feinen Zwirn ab und schiebt diesen in das Kästchen hinein.

C. Rathespiele.

In die Abtheilung der Rathespiele gehört alles Das, was mit Entdecken, Auffinden, Dahinterkommen, aber ohne dabei vexirt zu werden, zusammenhängt. Man sucht durch Fragen, deren Zahl man vorher bestimmen kann und die der Reihe nach an die Umsitzenden oder nur an eine Person aus der Gesellschaft gerichtet werden, ein Wort, einen Gegenstand, z. B. den Anfang eines Liedes, eine nach der Musik zu machende Bewegung und Aehnliches, zu errathen. Hier ist nicht blos Einer der Eingeweihte, wie bei den Vexirspielen, vielmehr die ganze Gesellschaft, bis auf den Einen, in dessen Abwesenheit berathen und bestimmt wird, was er zu vollbringen habe. Die zu errathende Sache darf nicht zu schwierig und auch nicht zu leicht sein. Die Wahl der Persönlichkeit dafür ist angemessen zu treffen. Die Antworten auf die Forscherfragen müssen, wenngleich orakelhaft, doppelsinnig sein und irre zu leiten suchen. Wer die Bewegungen des Rathenden durch Musik dirigirt, muß seinen Platz so nehmen, daß ihm keine derselben entgehen kann.

Entweder gilt es, durch rasches Auffassen einer Bewegung — bei Morra die der Finger — eine Zahl zu errathen oder eine Geste zu deuten, einen physiognomischen Ausdruck der Stimmung und Leidenschaft zu verstehen, ein in Masken gehülltes Wesen zu erkennen, eine List zu durchschauen, oder an dem Tone mit verstellter Stimme eine Person als die richtige zu bezeichnen; ferner das Gleich oder Ungleich (par impar) in der geschlossenen Hand bei Nüssen, Geldstücken 2c. richtig zu treffen — ein altübliches Rathespiel, das zu den Gewinnspielen überführt.

Viele Sprechspiele gehören zu den Rathespielen, wie auch die Versteck- und Blindlingsspiele und selbst die Räthsel in ihren verschiedenen Formen. Das arithmetische oder Zahlenräthsel bildet eine besondere Gattung, ebenso das Worträthsel, die Charade, der Rebus; jedes in seiner Art will verstanden sein, um auf Rathwegen gelöst werden zu können; hier gilt es, mehr logisch zu folgern und zu kombiniren, dort ein geistiges Tasten, um den Schlüssel zu finden. Uebung im Errathen, die nur durch die Praxis gewonnen wird, „hilft am besten über den Berg“.

a. Einfache Rathespiele.

Gerad' oder Ungerad'.

(356.) Einer läßt seinen Gegner rathen, ob er eine gerade oder ungerade Zahl Geldstücke in der Hand halte; oder ein Knabe nimmt Bohnen (Mandeln, Knöpfe, Schusser 2c.) in die Hand und läßt rathen: „Gerad' oder Ungerad'?“ Erräth es der Andere, so bekommt er sie; trifft er nicht, so muß er eine Bohne oder was er sonst in der Hand hat, darauf geben, damit es so viel wird, wie er angegeben.

Gippe Geppe Dreifuß.

(357.) Von zwei Kindern nimmt eins beliebig viele Bohnen in die Hand, aber heimlich unterm Tische oder während es sich umkehrt, so daß das andere nicht sieht, in welcher Hand die Bohnen sind. Dann wirbelt es die beiden festverschlossenen Hände beständig über einander, bis es folgenden Spruch hergesagt hat: „Gippe Geppe Dreifuß — Gänse geh'n barfuß — barfuß geh'n sie — keine Schuhe haben sie!“ —

Unten oder oben? — Bei diesen Worten setzt es die geschlossenen Hände fest auf einander. Trifft das rathende Kind die Hand mit den Bohnen 2c., so hat es alle gewonnen; trifft es die leere Hand, so muß es so viele Bohnen herausgeben, wie sich in der andern Hand befinden. (Wurmlingen.) — Ein anderer Spruch heißt: „Tire Tire Titz — in welcher Hand sitzt's?" — In der untern oder obern? (Tübingen, und sonst.) Die Kinder wechseln beim Rathen ab.

Morra.

(358.) Ein Spiel zu Zweien, bei welchem lediglich mit den Fingern operirt wird und woran die südlichen Völker von jeher viel Vergnügen fanden und noch heute finden. Das Geschick darin beruht auf Geschwindigkeit. Beide Spieler halten die zur Faust geschlossene Hand in die Höhe, strecken blitzartig einige Finger hervor, ziehen sie aber eben so rasch wieder zurück und jeder muß die Zahl davon angeben. Wer die richtige Anzahl der Finger oder „Gerad' oder Ungerad'", wenn es so ausgemacht ist, trifft, der gewinnt. Haben Beide Recht oder Unrecht, so gilt das gleich Null. Die Kunst des Treffens besteht demnach im richtigen Vorhineinrathen. Hebt z. B. Einer die Finger und vermuthet, der Andere könne auch drei heben, und dieser streckt in demselben Moment nur zwei derselben in die Höhe, so hat er verloren, während dieser, wenn er fünf ruft, gewonnen hat. Das a tempo ist die Hauptsache bei diesem Spiel.

An der Nase zupfen.

(359.) Die Spielenden stellen sich hinter einander in eine Reihe und der Zweite hält dem Ersten die Augen zu. Einer aus der Reihe schleicht heran, zupft den Vordersten sanft an der Nase und kehrt dann zu seinem Platze zurück. Jener geht die Reihe entlang und sucht aus den Mienen zu erforschen, wer ihn gezupft hat. Wen er für den Rechten hält, den faßt er bei der Nase, führt ihn auf seinen vorigen Platz und nimmt hierauf dessen Stelle ein. Hat er getroffen, so werden wieder dem Vordersten die Augen zugehalten und das Spiel wird fortgesetzt. Rieth er falsch, so kommt der Andere vom ersten Platze zurück und führt ihn bei der Nase wieder an seine vorige Stelle.

Grünsack.

(360.) Die Spielenden sitzen gepärt in einer Reihe. Ein Pär geht zur Thür hinaus, wählt das Werkzeug eines Handwerkers zum Errathenlassen, etwa die Leiter des Kaminfegers; tritt dann wieder herein und sagt: „Grüß Gott, Grünsack!" (Die angeredete Person, der Grünsack, leitet das Spiel, indem er bei den Spielenden anfragt.) Der Grünsack antwortet darauf: „Groß Dank, Mehlsack! (zuweilen auch Schlappsack), ein armer reisender Handwerksbursche bittet um einen Zehrpfennig." Grünsack: „Was für ein Handwerk?" — Mehlsack: „Ein Kaminfeger." Nun raunt der Mehlsack dem Grünsack das Werkzeug, welches ein Handwerker braucht, in diesem Falle „Leiter", leise ins Ohr. Der Grünsack fragt jetzt von Einem zum Andern, von oben nach unten: „Was braucht ein Kaminfeger?" Da wird Verschiedenes gerathen. Wenn das richtige Wort darunter, so muß der Mehlsack schnell die Flucht ergreifen, sonst peitscht ihn der Grünsack mit dem Plumpsack zur Thür hinaus. Im andern Falle wird er nebst seinen Kumpanen herausgejagt.

In der Ostschweiz wird mit diesem Spiele ein anderes — Gespannlieben — verbunden, bei welchem sich die Gesellschaft pärweise zusammensetzt. Einer geht dabei herum und fragt: „Ist dir der Nachbar (die Nachbarin) lieb?", heißt es „Ja!" so geht er weiter, wenn „Nein!" so fragt er: „Welchen willst du?" und der Erwählte folgt der Aufforderung. Nachdem Alle nach Gefallen Päre gebildet haben, wird begonnen. Jedes neue Pär, das herausgeht, überläßt seine Plätze dem vorigen.

Ich seh', ich seh', was du nicht siehst!

(361.) Es spielen Zwei. Der Eine behauptet, etwas zu sehen, was der Andere nicht wahrnimmt. Dieser fragt dagegen: „Was siehst du denn?" Nun nennt der Geheimnißvoll-Thuende die Farbe eines Dinges und sagt: „Etwas Gelbes" oder

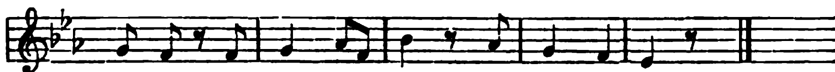
„Schwarzes“ oder wie sonst. Der ehrgeizige Zweite behauptet, daß seinem Auge nichts entgehen könne und beginnt zu rathen, während der Andere konsequent vermeidet, nach dem gewählten Gegenstande, den er vorher auf einen Zettel Papier geschrieben und verdeckt hat, hinzusehen. Es gilt einen kleinen Einsatz oder nur die Ehre, scharfsichtiger als der Andere zu sein.

Die musizirenden Thiere.

(362.) Die Spielenden legen sich Thiernamen bei, z. B. Katze, Hahn, Hund, Bär ꝛc. Ein Einzelner (A.), der abseits gestanden, kommt herbei und singt, von den Uebrigen begleitet:

Text aus Thüringen, Melodie neu. Zimer, Spielb.





„Die Katze (oder ein sonstiges Thier, das der Herbeikommende im Kreise vorhanden glaubt) läßt sich hören!“ Ist der genannte Thiername „ausgemacht“, so muß der Betreffende die Stimme desselben, wie: „Miau, wauwau, kikeriki ꝛc.“, nachahmen und an Stelle des A. herausgehen, bis neue Thiernamen vertheilt sind. Rieth er falsch, wird er mit Plumpsackschlägen fortgetrieben. Wer lacht, muß ein Pfand geben. Man singt auch: „Ich bin der Herr von Rech, verbiete Lach und Sprech: wer lacht und spricht, ein Pfand verbricht. Esel (Hahn, Ente ꝛc.), laß dich hören.“

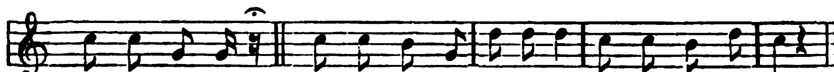
(363.) Rompel tompel doria!

Mündlich aus Elberfeld. — Auch in Krefeld und in Langenberg im Bergischen üblich. L. Erk, B.-L. I, 3, 40.

Mäßig.
Chor.







Dieses Spielchen wird so ausgeführt:

Mehrere Knaben (Mädchen) trommeln oder „rompeln“ taktmäßig mit geballten Fäusten auf dem Rücken eines ihrer Kameraden und singen: „Rompel tompel doria!“ Nachdem nun: „Rod ens, wä do steht?“ gesungen worden, stellt bald der Eine, bald der Andere von den Trommelnden einen beliebigen Finger, der mit der Spitze fest aufliegen muß, auf den Rücken des Kameraden. Dieser räth, und in dem Falle, daß dieser den gestellten Finger errathen, muß Der, dessen Finger auflag, an seine Stelle

treten; im entgegengesetzten Falle wird weiter gesungen: „Hättst du nu den Pipling oder den Pipfenger (Goldfenger, Meddelfenger, Zeigefenger, Dümling oder Dumen) geroden" rc. Das „Rompel tompel doria!" rc. wird dann bei der Wiederholung immer nach der Melodie der vier letzten Takte gesungen. (Das Wort pip in Pipenfenger und Pipling bedeutet so viel wie klein. Beim Versteckspielen rufen die Kinder: pip (in Elberfeld: pi-a-ip).

Ich habe drei Büchschen von Zinn.

(364.) Einer rühmt sich des Besitzes der drei Büchschen von Zinn, ein Anderer fragt: „Was ist drinn?" Entweder sind es drei Herren oder drei Damen in verschiedener Toilette, je nachdem der fragt, und Dieser oder Diese muß sich auf die Gegenfrage: „Welchen — Welche wählen Sie?" für einen der anonymen Inhaber des braunen Ueberrockes — des Pelzes — der Sammetrobe oder was sonst entscheiden, um dann den Namen zu erfahren. Es kann bei den Antworten eine Art Maskenscherz getrieben werden und sich der Herr im braunen Ueberrocke als ein Offizier in Civil entpuppen und dergleichen. Die drei Namen müssen vorher, wie sie der Reihe nach folgen, einer dritten Person leise mitgetheilt werden.

Ein Auge nur.

(365.) Die Hälfte der Gesellschaft macht sich durch Verhüllungen von Schals, Mänteln rc. völlig unkenntlich. Nur ein Auge bleibt sichtbar und die Anderen müssen an diesem Auge die verkleidete Person zu errathen suchen. Es ist dies schwieriger als man denkt und macht viel Spaß.

---

b. Das Räthselaufgeben.

Der Zweck beim Räthselaufgeben ist, zu unterhalten, die kleine geistige Anstrengung des Errathens, sei es beim Spiel oder sonst, aber immer bildend und schärfend für den Verstand. Das geringschätzige Ablehnen aller Räthselaufgaben spricht eben nicht sehr für geistige Regsamkeit, und Schlußvermögen kann man da nicht annehmen, wo niemals ein Räthsel — auch das leichteste nicht — errathen wird.

In Form und Fassung verschieden tritt das Wort-, Silben- und Buchstabenräthsel auf. Die Vexirräthsel haben den Charakter der Fopperei. Hierauf ist daher beim Rathen Bedacht zu nehmen, um nicht enttäuscht zu sein, wenn statt einer tiefsinnigen Lösung sich eine ganz naheliegende ergiebt, auf die man niemals gekommen wäre, weil sie zu handgreiflich ist, oder gewissermaßen jedem in den Mund gelegt ward, so daß es gar keine Ehre und Kunst, eine solche Aufgabe zu lösen. Daß man trotzdem nicht darauf kam, das ist verdrießlich.

Von dem Vexirräthsel verlangt man eine geschickte Form, um so mehr, als die Auflösung etwas Niederschlagendes hat. Zwei bekannte Räthsel solcher Art sind:

Vorwärts bin ich ein — doch halt, ich habe mich verrathen,
Rückwärts suche mich nur, wahrlich, du findest mich nie.

Und:

Ich bin nicht, ich war nicht, ich werde nicht sein;
Du meinst, ich scherze, ich sage dir, nein,
Ich stehe ja sichtbar vor deinem Gesicht,
Sagst du meinen Namen, so nennst du mich nicht.

Das Wort- und Buchstabenräthsel hat sehr viele Variationen durch Versetzung und Weglassen, durch Köpfen und Schwänzen und ähnliche Prozeduren.

Unterhaltend ist auch die Räthselfrage, die in einem Wortspiel oder einer Neckerei gipfelt. Wie die Frage: „Wer hat so viele Augen wie Tage im Jahr?“ Worauf die Antwort lautet: „Der am 2. Januar Geborene“.

Interessant sind Worte mit verschiedenen Bedeutungen, zum Räthsel geschickt benutzt. Allgemein bekannt ist die Homonyme:

Himmlische Tugend, teuflischer Mord,
Fehler beim Kartenspiel, Alles, ein Wort.

Räthsel, durch Versetzung von Buchstaben gebildet, werden Logogriphe — ihrer griechischen Abstammung zufolge — genannt. Halb kulinarisch, halb kavalleristisch heißt es in einem solchen mit Hinzuziehung doppelsinniger Worte:

Mich liefert am besten der Spieß,
Das ist gewiß;
Versetzet geschieht es beim Ritt,
Doch niemals im Schritt. —

Worte, die vorwärts und rückwärts gelesen sich gleich bleiben, giebt es im ganzen nur wenige, und sie sind für das Anagramm auch sämtlich benutzt; es würde sich also nur darum handeln, ihnen einen neuen Sinn unterzulegen, damit das Ganze eine epigrammatische Färbung erhalte, wodurch das sonst Geistlose dieser Art von Aufgaben verschwindet. A. Schopenhauer entdeckte das einzige fünfsilbige vorwärts und rückwärts gleich geschriebene Wort.

Das Schriftzeichenräthsel unterscheidet sich vom Buchstabenräthsel durch seine selbständige Stellung, wie die Doppelstriche über den Vokalen. Das Räthsel kann sich auch ohne den Zusammenhang mit diesen auf das Zeichen beziehen, wie in dem Silbenräthsel Nr. 4.

Das Betonungsräthsel basirt auf der verschiedenen Accentuirung, was in unserer deutschen Sprache, wo der Accent als Schrifzeichen fehlt, zu den sonderbarsten Irrthümern führen kann. Ein Räthsel dieser Art ist: „Lege auf die zweite Silbe den Ton, so hast du, was du einst wirst.“ Modérn und módern, ein Wort, dessen richtige Betonung man nur aus dem Zusammenhang mit anderen Worten entnehmen kann, doch nicht, wenn es allein steht.

Das Zifferräthsel und der Zifferrebus hat die Ziffer, wie schon im Worte liegt, zur Grundlage. Es kann in einer ernsten Rechenaufgabe bestehen oder in einen Scherz auslaufen. Solche Scherze ergeben sich besonders durch Umstellung und Theilung der Ziffern. Die Hälfte von 13 sei 8, behauptet jemand; es wird bestritten; er bittet sich Feder und Papier aus und schreibt eine römische XIII mit einem Theilungsstrich. Aber wie ist es zu machen, daß, wenn 1 von 19 genommen, sich 20 ergiebt? — Man schreibt XIX, löscht die I aus der Mitte und erhält XX.

Die Bezeichnung Rebus gilt für alle die Räthselaufgaben, bei denen durch Gegenstände, nicht durch Worte, die Aufgabe gestellt wird, wenigstens nicht allein durch solche, sondern immer in mehr oder minder seltsamer Zusammenstellung mit anderen Dingen.

Den Ursprung des Rebus leitet man zurück bis zu den metallenen Räthseln der alten Griechen, welche Bilder auf Münzen geprägt hatten, die Städtenamen bedeuteten.

Der moderne Rebus soll zuerst in Italien aufgetaucht sein und sich von dort aus über Frankreich und England nach Deutschland verbreitet haben.

Das Druckfehlerräthsel beschränkt sich wieder lediglich auf die Wortsprache. Es muß herausgebracht werden, welches Wort gemeint sei, um den durch

den Druckfehler entstellten Sinn eines Satzes zu finden. Wenn das verdruckte Wort in komischen oder satirischen Beziehungen zu dem gemeinten steht, so ist das Druckfehlerräthsel um so interessanter. Da weder Tinte und Feder noch sonstiger Schreibapparat dazu nöthig, so kann es auch viel bequemer als der Rebus aufgegeben werden, bei welchem die Zeichnungen unerläßlich sind.

Der Rebus darf auch keine Verbildlichung eines schon im Bilde gegebenen Sprichwortes sein. Es darf also z. B.: „Da stehen die Ochsen am Berge", „Da liegt der Knüppel beim Hunde" nicht durch die betreffenden Thiere und Gegenstände dargestellt sein, das wäre ein Hut über den andern gestellt; er darf überhaupt nicht den Fibelcharakter haben.

Der Notenrebus hat die Kenntnis der Noten und der Schlüssel zur Voraussetzung. Bastonade in Hafis würde durch folgende Stellung der Noten zu geben sein:



zwischen h und fis der Baßton und die Noten a, d im Violinschlüssel.

Das Räthsel, welches seine Heimat im Morgenlande hat und zum Theil Orakelspruch und Liebesgeständnis war, ist von den Dichtern mannigfach und glücklich benutzt worden, wie von Schiller in „Prinzessin Turandot".

Mehr volksthümlich deutschen Charakter haben die Räthsellieder, welche in die Ritter- und Minnesängerzeit fallen. Richtig gelöste Räthselfragen knüpften eheliche Verbindungen, erwarben königliche Belohnungen und boten Stoff zu allerhand romantischen Liebesspielen. Die Redensart: „Das ist mir ein Räthsel" zeigt, wie das Wort für alles Unverstandene, Unerklärliche und Dunkle zum Vergleich gewählt wurde.

Beim Spiel aufgegebene Räthsel müssen kurz sein, zum Rathen einladen und durch die Lösung Scherz bereiten, wie einige der beigegebenen Proben. Beim Pfandauslösen ist ein Vorrath guter Räthselaufgaben immer dienlich.

Worträthsel.

(366.) (Originale.)

1. Zwei Worte, du sprichst sie öfters aus,
Versich'rung halb, halb Frage,
Beim Scheiden vom Freunde, vom Elternhaus,
Verwandeln in Lust sie die Klage.
Doch hast du Geduld nicht, und hast du nicht Ruh',
So decken dir Wolken die Worte zu.

2. Mit zwei Strichlein Poesie,
Blasse Prosa ohne sie;
Mit zwei Strichlein berg' ich Waffen,
Süße Glut damit zu schaffen;
Ohne sie und ohne Glut
Bin ich zu nichts nutz' und gut.

3. Mordwaffe im Zimmer,
Mordwaffe noch schlimmer;
Die eine befreit von lästiger Qual,
Die and're kann tödten, im Schlafe zumal.

4. Heute so und morgen so,
Heute traurig, morgen froh,
Heute arm und morgen reich,
Immer anders, niemals gleich.
Drohend heut', als gält es Morden,
Morgen schon ein Nichts geworden.

5. Ich bin's in deiner Näh',
Ich bin's, wenn ich dich seh',
Die sind's in Mancher Augen,
Die fern in Nebelhöh';
Die unerschüttert glauben,
Die sind's, man ist's im Traum,
Und Kinder sind's im Spiele
Am gold'nen Weihnachtsbaum.

6. Rother Rock und grüner Strauß,
Ohne Zähne beißig,
In der Erd' ein finst'res Haus,
Sage mir, wie heiß' ich?

7. Den Namen Uhland schief auf ein Blatt geschrieben, was ist das?

8. Gebieterin in allen Reichen
Ist keine and're ihresgleichen,
An Macht so groß, so rasch an That
Wie sie in ihrem Wechselstaat.

9. Ueberall rund,
Ueberall bunt;
Stoß' mich bald hier, bald dort,
Laufe und springe fort,
Aber keine Wund'
Hab' ich zur Stund'.

Silbenräthsel.

(367.) (Originale.)

1. Die Ersten kommen und gehen,
Die Letzten kommen und spähen,
Die Ersten bringen und nehmen,
Die Letzten nehmen ohne Schämen,
Das Ganze ist lottrig und ohne Gewissen
Und niemals der Thätigkeit beflissen.

2. Ein Halbgott und ein Halbmensch, welchen Halbschuh geben sie?

3. Welchen griechischen Gott bekommt man, wenn man zu einem italienischen Flusse sagt: er soll ein russischer sein?

4. Die beiden Ersten watscheln über Wiesen und Stoppeln,
Die beiden Letzten trippeln beim Schritteverdoppeln.
Das Ganze ist niemals allein,
Immer zeigt sich's zu Zwei'n.

Buchstabenräthsel.

(368.) 1. Horizontal wie vertikal:

a. Ein bedeutender Staatsmann und Feldherr des alten Roms.
b. Eine politische Macht.
c. Ein moderner deutscher Dichter von großer Originalität.
d. Ein wichtiges Lebensbedürfnis.
e. Eine sehr unangenehme Seelenstimmung.

T	L	L	L	L
N	N	N	N	G
G	G	G	S	S
S	O	O	U	U
A	A	I	I	I

2. Es sollen in nebenstehendes Quadrat die Buchstaben:

a a g g m m o o r r r r s s

so vertheilt werden, daß in jede der vier Reihen ein Wort, aus vier Buchstaben gebildet, zu stehen kommt.

Das erste vergeht schnell und ersteht doch mit jedem Jahre wieder.

Das zweite ist eine stolze Stadt, die oft dem Untergange nahe gewesen und doch nie untergegangen ist.

Das dritte ist der einzige der heidnischen Götter, der dem allgemeinen Untergange entgangen ist und noch jetzt seine Herrschaft behauptet.

Dem vierten war jüngst der Untergang geschworen, es ist aber trotzdem nicht untergegangen, und so bleibt es fürs erste das Symbol des Unterganges.

Wird die Aufgabe richtig gelöst, so kann man die Worte erstens von links nach rechts, zweitens von oben nach unten, drittens von rechts nach links, viertens von unten nach oben lesen, nur daß in den beiden letzten Fällen die Worte natürlich in umgekehrter Reihenfolge erscheinen.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	A	A	A	A	A	A	A	A
2.	A	A	A	A	A	A	A	A
3.	E	E	E	Q	Q	E	E	E
4.	O	O	O	O	J	J	J	J
5.	M	M	M	M	G	G	G	G
6.	P	P	P	N	N	U	U	U
7.	R	R	R	B	B	S	S	S
8.	L	L	L	L	L	H	H	D

3. Die Buchstaben sind in der Weise zu versetzen, daß sich sowohl bei wägerechtem wie auch bei senkrechtem Lesen der einzelnen — also gleichnumerirten — Reihen die nachstehenden, auf einander folgenden Begriffe ergeben, wobei es statthaft ist, das vorhergehende Wort oder Theile desselben zur Bildung des nachfolgenden mit zu benutzen, wie z. B. Perubelle die Begriffe: Peru, Rubel, Elle wiedergeben würde:

1. Ein lustiges Weib aus einer bekannten Oper.

2. a. Ein Flächenmäß. b. Eine bedeutende Handelsstadt in Nordrußland. c. Ein göttlich verehrtes Thier, auch Kleidungsstück.

3. a. Eine durch ein seltsames Bauwerk bekannte Stadt. b. Familienname eines Reptils. c. Ein Grenzgebirge.

4. a. Ein türkischer Befehlshaber. b. Eine ärztliche Berühmtheit des vorigen Jahrhunderts, die Manchen beim Kopf genommen hat. c. Verleiht den Begriffen ein französisches Gepräge. d. Ein entfesseltes Element.

5. a. Verächtliche Benennung eines Zugthieres. b. Ein großer Versammlungssāl. c. Ein Sinnbild der Geduld und Sanftmuth. d. Nothbehelf an Mutterstatt.

6. a. Fluß in Spanien. b. Ein einfaches, flüssiges Metalloid von höchst unangenehmem Geruch. c. Die Sehnsucht der Künstler. d. Ein altes Völkerjoch. e. Ein vielbesungener Liebling der Minne. f. Ein durch seine Faulheit bekanntes Thier. g. Ein Tonzeichen. e—g. Eine Frucht.

7. a. Ein Patriarch. b. Der Tiefgangsmesser auf Schiffen. c. Eine Gesangnote in der Tonleiter. d. Weiblicher Name.

8. a. Ein Fisch. b. Ein Bier. c. Berühmter General in dem nordamerikanischen Secessionskriege. d. Ein Tonzeichen. e. Ein wildes Thier. f. Zeuge eines lebhaften Schmerzes. d—f. Ein rauher Geselle aus dem „Alten Testament“.

4. Im Mittelländischen Meere liegt eine zwar nicht große, aber sehr bekannte Insel. Durch Umstellung der fünf Buchstaben, welche den Namen derselben bilden, kann man den Namen eines Schauspielers erhalten, der seinerzeit europäischen Ruf hatte. Wer ist dieser Schauspieler?

5. Ein Mann, dessen Name aus der Geschichte des Alten Testaments allgemein bekannt ist, hatte drei Söhne. Stellt man die Buchstaben, welche den Namen des ältesten bilden, um, so erhält man einen deutschen Fluß. Der Name des zweiten Sohnes ist gleichlautend mit dem einer französischen Festung, welche in der Geschichte Napoleons III. eine große Rolle spielt. Den Namen des dritten Sohnes kann man erhalten, wenn man aus dem Namen „Jephtha“ ein h streicht und die übrigen Buchstaben umstellt. Wie heißt der Vater und wie heißen seine drei Söhne?

6. (Original.)

Festzuhalten, nicht zu wanken,
Selbst nicht einmal in Gedanken,
Fordert meines Wortes Fünflaut;
Und entsprichst du nicht dem Wesen
Dieser Ford'rung, magst du lesen
Deine Strafe in dem Vierlaut,
Denn den Kopf hast du verloren,
Daß ein neues Wort geboren.

Betonungsräthsel.

(369.) Liegt auf der Ersten der Ton, vertraust du mir gern,
Doch liegt auf der Zweiten der Ton, so sank dein Stern.

Räthselfrage.

(370.) Welche Damen haben immer rothe Augen?

Druckfehler errathen.

(371.) 1. Im Osten unter den Offizieren herrscht große Hungersnoth, nicht ein einziger Seehund will sich zeigen.
2. Ich bin die Megäre Lucian.
3. Gute Trauerrüben vorräthig.
4. Wenden Sie sich an das Gänsebureau.
5. Das hundstägliche Vaterland.
6. Polypen auf erhitzten Blechen geröstet.
7. Als Anekdote gegen die Hüfte.
8. An Lebererweiterung zu Grunde gegangen.
9. Vom Affenhaus ins Treffen geführt.
10. Uebelverstandene Geometrie.
11. Die Asternpfleger sind im zoologischen Garten zu sehen.
12. Das Pedalwesen deutscher Universitäten.
13. Sie dufteten wie Matrosen.

14. Die Drahtzieher brachen herein.
15. Reitpeitschpersonen waren nicht viele zugegen.
16. Romantische Leiden.
17. Jüdischer Balsam.

(372.)

Räthsellied.

Mäßig. — Volksweise. L. Erk, D. Liederhort.



1. Es ritt einmal ein Ritter die Welt bergauf bergein,
Da fand er auf der Straße ein hübsches Mägdelein.
:,: Der Ritter grüßt das schöne Kind,
Steigt ab, setzt sich zu ihr geschwind. :,:

2. „Ein Räthsel will ich dich fragen, mein liebes Mägdelein,
Und wenn du's thust errathen, sollst du mein Weiblein sein:
:,: ‚Welcher Schütz zielt immer und trifft nie?
Und was lernt ein Mädchen ohne Müh'?‘“ :,:

3. „Herr Ritter, Euer Räthsel soll bald errathen sein,
Ich werd' mich wohl bemühen zu sein Euer Weibelein:
:,: ‚Der Bogenschütz am' Himmel zielt immer und trifft nie,
Und lieben lernt ein Mädchen ohne Müh'.‘“ :,:

4. „Ein Räthsel will ich dich fragen, ꝛc.
:,: ‚Was geht tiefer als ein Bolz?
Und welches ist das trefflichste Holz?‘“ :,:

5. „Herr Ritter, Euer Räthsel ꝛc.
:,: ‚Liebe geht tiefer als ein Bolz,
Und wohl ist die Rebe das trefflichste Holz.‘“ :,:

6. „Ein Räthsel will ich dich fragen, ꝛc.
:,: ‚Welche Jungfrau ist ohne Zopf?
Und welcher Thurm ist ohne Knopf?‘“ :,:

7. „Herr Ritter, Euer Räthsel ꝛc.
:,: ‚Die Jungfrau in der Wiegen ist ohne Zopf,
Der Thurm zu Basel ist ohne Knopf.‘“ :,:

8. „Ein Räthsel will ich dich fragen, ꝛc.
:,: ‚Welches Wasser ist ohne Sand?
Und welcher König ist ohne Land?‘“ :,:

9. „Herr Ritter, Euer Räthsel ꝛc.
:,: ‚Das Wasser im Wein ist ohne Sand,
Der König in den Karten ist ohne Land.‘“ :,:

10. „Ein Räthsel will ich dich fragen, ꝛc.
:,: ‚Welche Straße ist ohne Staub?
Und welcher Wald ist ohne Laub?‘“ :,:

11. „Herr Ritter, Euer Räthsel ꝛc.
:,: ‚Die Milchstraß' am Himmel ist ohne Staub,
Der Fichtenwald ist ohne Laub.‘“ :,:

12. „Ein Räthsel will ich dich fragen, ꝛc.
:,: ‚Welches Thier ist ohne Maul?
Und welches Haus ist ohne Saul?‘“ :,:

13. „Herr Ritter, Euer Räthsel ꝛc.
:,: ‚Der Vogel hat 'n Schnabel und hat kein Maul,
Das Schneckenhaus ist ohne Saul.‘“ :,:

14. „Ein Räthsel will ich dich fragen, ꝛc.
:,: ‚Welches Feuer ist ohne Brand?
Und welches Haus ist ohne Wand?‘“ :,:

15. „Herr Ritter, Euer Räthsel ꝛc.
:,: ‚Das abgemalte Feuer ist ohne Brand,
Des Himmels Haus ist ohne Wand.‘“ :,:

16. „Errathen, liebes Mädchen, hast du die Räthsel all;
Komm hinter meinen Rücken und reit' durch Berg und Thal,
Und ewige Liebe sei dein Lohn.“
:,: Und hopp, hopp, hopp! :,: ging's mit ihr davon.

(373.)

Bilderräthsel (Rebus).

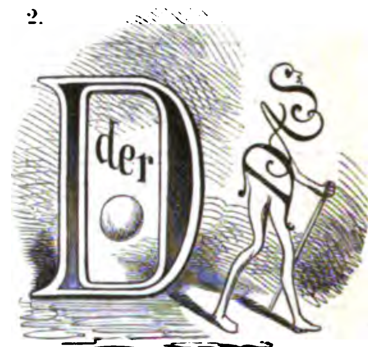
(Originale.)

Erstes Blatt.

1.



2.



3.



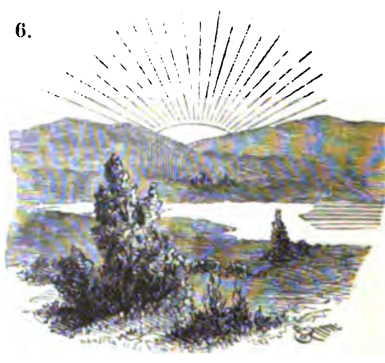
4.



5.

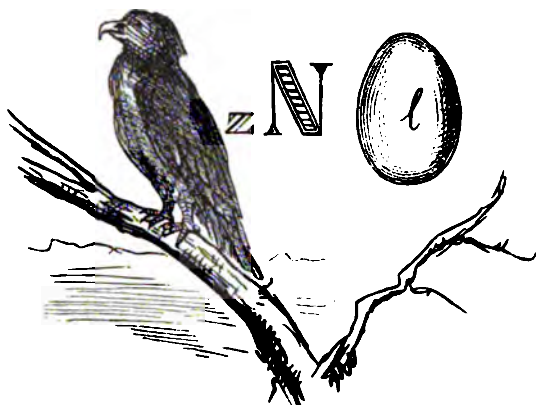


6.



Zweites Blatt.

7.



8.



Drittes Blatt.

9.



10.



Viertes Blatt.

11.

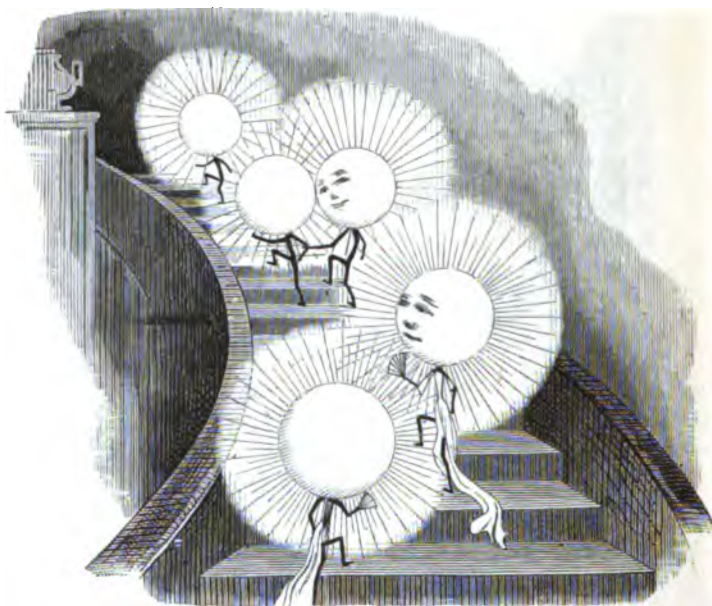


12.

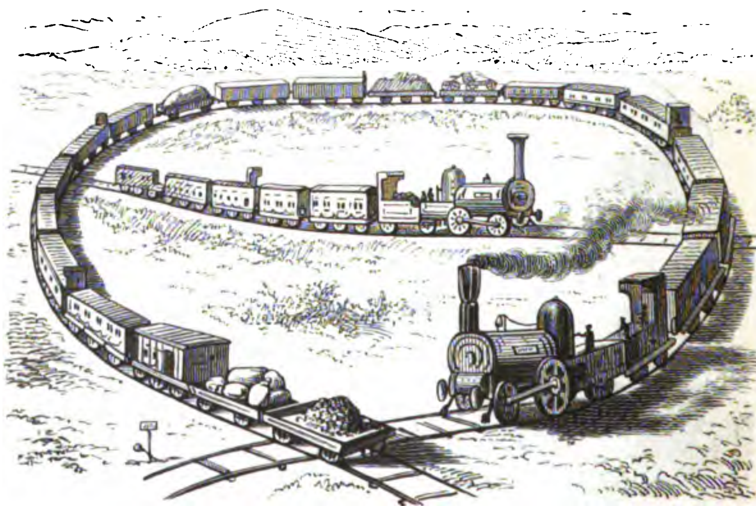


Fünftes Blatt.

13.



14.



Arithmetische Räthsel und Aufgaben.

(374.) 1. Von den nebenstehenden fünfzehn ungeraden Ziffern sollen alle bis auf drei ausgelöscht oder ausgestrichen werden, so daß diese zusammen 20 betragen.

1	1	1
3	3	3
5	5	5
7	7	7
9	9	9

2. Im Zählen zu machen, daß der Andere, der mit uns zählt, nicht hundert zählen kann.

3. Wenn zwei Personen gemeinschaftlich, und zwar wechselsweise, bis auf dreißig zählen, wie ist es anzufangen, daß man die Dreißig zuerst erreiche?

4. Wie kann man errathen, was für eine Zahl jemand in Gedanken hat?

5. Wie kann man die Zahl errathen, womit ein Anderer multiplizirt hat?

6. Wie ist es anzufangen, daß man einem Andern die Summe angeben kann, welche beim Zusammenzählen eines Exempels herauskommen soll?

7. Wenn jemand eine Anzahl von Rechenpfennigen in der Hand verborgen hält, zu entdecken, wie viele es sind!

8. Die Zahl der Geldstücke, die der Andere in seiner Hand eingeschlossen hat, zu errathen, ohne eine Frage an ihn zu richten?

9. Wie kann man fünf auf einander folgende Zahlen, die ein Anderer aufgeschrieben hat, errathen?

10. Wie ist es anzufangen, daß, wenn man 45 von 45 abzieht, noch 45 übrig bleibt?

11. Wie ist es zu machen, daß von sechs Reihen Nullen, deren jede sechs enthält, durch Auslöschen von sechs auf jeder Seite des Vierecks nur vier Nullen stehen bleiben?

12. Der wunderbare Triangel. Setze an die Ecken eines Triangels beliebige Ziffern, addire je zwei und zwei und setze die Summe dazwischen, addire dann zu jeder Zwischenzahl die Zahl in der Ecke gegenüber, so wird immer dieselbe Zahl herauskommen, nämlich allemal so viel, wie die Zahlen in den drei Ecken ausmachen.

13. Wie kann man errathen, welche Ziffer jemand nach einer vollbrachten Multiplikation vom Produkte ausgelöscht hat?

14. Wie ist es zu errathen, wie viel von zwei Reihen Strichen, deren Zahl man nicht weiß, am Ende übrig bleiben?

15. Wie kann man unter einer Menge ungleicher Zahlen diejenige treffen, die sich jemand ausersehen hat?

16. Wie kann man eine Reihe Zahlen, die jemand aufgeschrieben, zugleich errathen?

17. Wie ist es möglich, zu errathen, welche Zahl von 7—105 jemand in Gedanken habe?

18. Wenn vier Personen unter sich vier Gegenstände vertheilt haben, wie kann man errathen, welchen Gegenstand jede einzelne genommen hat?

19. Es ist eine Tabelle von Zahlen so anzufertigen, daß dieselben in die Länge, Breite oder kreuzweise addirt, allemal die gleiche Summe ergeben!

20. Wie kann man ein Quadrat mit Fächereintheilung derart mit Zahlen besetzen, daß in jeder Reihe die gleiche Summe herauskommt?

21. Ein Vater hatte unter anderm in seinem Weinkeller 21 Fässer von gleicher Größe, wovon 7 ganz, 7 zur Hälfte mit Wein gefüllt, 7 aber leer waren, hinterlassen. In seinem letzten Willen war verordnet, daß sich seine drei Söhne so in diesen Theil der Hinterlassenschaft theilen sollten, daß jeder gleichviel volle, gleichviel halbgefüllte und gleichviel leere Fässer bekäme; jedoch sollte bei der Theilung keines der ganz vollen Fässer angebrochen, von keinem also etwas herausgeschüttet werden. Wie war die Theilung zu bewerkstelligen?

22. Ein junger Hirte ließ mit Freuden 1008 Schafe weiden, bis daß der Sonne letzter Strahl von seinem grünen Thal entwich und grauer Abend geworden war. Jetzt führte er sie in zwölf Hürden, doch so, daß jegliche zwei mehr enthielt als die nächst vorhergehende. — Sag', wie viel in die ersten gekommen und wie viel jede andere aufgenommen?

23. Ein Schäfer sagte zu dem andern: „Gieb mir ein Schaf von den deinen, so habe ich eben so viele wie du. Wie viel hatte ein jeder?

24. Man fragte einen Schäfer, wie viele Schafe er in seinem Stalle habe? Er antwortete, daß er die Zahl nicht wisse, aber so viel wisse er, daß, wenn er sie pärweise, vier- und vier-, fünf- und fünf-, sechs- und sechsweise zähle, immer eins, wenn er sie aber sieben- und siebenweise zähle, keins übrig bleibe. — Wie mag diese Zahl zu bestimmen sein?

25. Es sollen 3249 Soldaten derart aufgestellt werden, daß die Schlachtordnung gleich lang und gleich breit ist. Wie viele Mann kommen auf eine Seite zu stehen?

26. **Wunder der Rechenkunst.** a. Die Araber erzählen von einem Mädchen, Namens Serka, welches besonders gewandt im Aufgeben und Lösen von Räthseln war. Einmal zählte es mit seinem sehr scharfen Gesichte einen Haufen schnell vorüberfliegender Tauben und gab die Zahl derselben als Räthsel so an:

„Kehrten die Tauben ein zur einen Taube mein, und die Hälfte obendrein, genug würden mir hundert sein."

Als man später die Tauben zählte, fand man, daß es sechsundsechzig Tauben waren, die mit der Hälfte, d. h. dreiunddreißig, und mit der einen Taube, welche das Mädchen schon hatte, zusammen hundert machten.

b. Ein Gäns'rich watschelte in Ruh'
In einem Erlengesträuche;
Da flog ein Gänseschwarm hinzu
Von einem nahen Teiche.
Der Gäns'rich sprach: „ich grüß' euch schön!
Fürwahr, ich bin verwundert,
Euch insgesamt allhier zu seh'n,
Ihr seid gewiß an Hundert."

Ein kleines Gänschen d'rauf versetzt:
„Wird viel zu Hundert fehlen;
Du hast zu hoch die Zahl geschätzt,
D'rum magst du selbst nun zählen.
Verdopple uns're Zahl, dann sei
Die Hälfte noch gewonnen,
Ein Viertel, und du, Freund, dabei,
Wirst hundert dann bekommen."

27. **Die errathene Lieblingszahl.** Man giebt Einem der Gesellschaft nebenstehende sechs Täfelchen von Pappe, auf welche Zahlen von 1—60 geschrieben sind, in die Hände, läßt ihn seine Lieblingszahl daraus aufsuchen und angeben, wie oft und auf welchen von diesen Tafeln seine Lieblingszahl zu finden sei.

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
6	34	18	6	5	10
2	32	16	4	1	8
3	33	17	5	3	9
7	35	19	7	7	11
10	36	20	12	9	12
11	37	21	13	11	13
14	38	22	14	13	14
15	39	23	15	15	15
18	40	24	20	17	24
19	41	25	21	19	25
22	42	26	22	21	26
23	43	27	23	23	27
26	44	28	28	25	28
27	45	29	29	27	29
30	46	30	30	31	30
31	47	31	31	33	31
34	48	48	36	35	40
35	49	49	37	37	41
38	50	50	38	39	42
39	51	51	39	41	43
42	52	52	44	43	44
43	53	53	45	45	45
46	54	54	46	47	46
47	55	55	47	49	47
50	56	56	52	51	56
51	57	57	53	53	57
54	58	58	54	55	58
55	59	59	55	57	59
58	60	60	60	59	60
59					

Um die in den Sinn genommene Zahl zu erfahren, darf man bei einer jeden von den sechs Tafeln, darauf die gemerkte Zahl sich befindet, nur die obere zweite Zahl in der Reihenfolge merken, und diese zweite Zahl, so oft wie sie auf den Tafeln sich befindet, zusammenzählen, und die Summe ist die gemerkte Zahl.

Ist z. B. die Zahl 25 die gewählte Zahl, so befindet sich diese dreimal auf den sechs Tafeln: der dritten, wo die zweite Zahl von oben herab 16 ist, auf der fünften, auf welcher 1 die zweite Zahl von oben herab ist, und auf der sechsten, auf welcher die zweite Zahl von oben herab 8 ist. Diese drei Zahlen: 16 + 1 + 8 geben zusammen 25 als die gewählte Lieblingszahl.

28. **Der Lieblingsname.** Zu dieser arithmetischen Belustigung braucht man eine Tafel von Pappe oder Papier, auf welcher die 25 Buchstaben des Alphabets der Reihe nach stehen und mit den Zahlen ihrer Reihenfolge auf nachstehende Art bezeichnet sind:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Nun ersucht man eine Person, daß sie irgend einen männlichen oder weiblichen Namen, der ihr interessant, wählen und die einzelnen Buchstaben desselben mit der

jedem Buchstaben zukommenden Ziffer unter einander schreiben, alsdann diese einzelnen Zahlen addiren, und von der ganzen Summe derselben jede einzelne Zahl eines jeden Buchstabens des Namens abziehen, den jedesmaligen Rest aber unter einander schreiben und ihm alsdann die einzelnen Posten nennen möchte, die sie sich auf einem Papiere der Reihe nach aufzeichnet. Hierauf wird auf folgenden Art verfahren:

Man addirt die genannten einzelnen Reste und dividirt die Summe derselben durch die Anzahl dieser einzelnen Reste weniger 1. Von dem kommenden Quotienten zieht man nunmehr die Zahl eines jeden einzelnen Restes ab, wodurch man jeden einzelnen Buchstaben des gewählten Lieblingsnamens erhält.

Ist z. B. der Name Elisa gewählt, so sind die folgenden Ziffern zu addiren: $5 + 11 + 9 + 18 + 1 = 44$; davon ist jede einzelne Zahl der Buchstaben abzuziehen: $44 - 5 = 39$; $44 - 11 = 33$; $44 - 9 = 35$; $44 - 18 = 26$; $44 - 1 = 43$. Diese einzelnen Reste: $39 + 33 + 35 + 26 + 43$ addirt, geben die Summe von 176. Da der Name aus fünf Buchstaben besteht, wie die genannten fünf Reste anzeigen, so dividirt man diese durch $5 - 1$, also durch 4, und erhält 44 zum Quotienten. Von diesem zählt man jeden von den vorherigen Resten ab und erhält die fünf Zahlen des gewählten Namens:

$44 - 39 = 5$, E
$44 - 33 = 11$, L
$44 - 35 = 9$, I — Elisa.
$44 - 26 = 8$, S
$44 - 43 = 1$, A

Auflösungen.

(375.) **Worträthsel:** 1. Auf Wiedersehen! — 2. Köcher — Kocher. — 3. Klappe. — 4. Wechsel. — 5. Selig. — 6. Radieschen. — 7. Querulant. — 8. Der Ball. — 9. Mode.

Silbenräthsel: 1. Tagediebe. — 2. Pan=Töffelchen. — 3. Po=sei=Don. — 4. Gänsefüßchen.

Buchstabenräthsel: 1. SULLA UNION LINGG LOGIS ANGST — 2. GRAS ROMA AMOR SARG

3. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.
1. P A P A G E N A
2. A R I G A B O A
3. P I S A U R A L
4. A G A L L O H E
5. G A U L A M M E
6. E B R O M A I S
7. N O A H M I D A
8. A A L E E S A U

1. Papagena.
2. a. Ar. — b. Riga. — c. Boa.
3. a. Pisa. — b. Saura (Echse oder Saurier). — c. Ural.
4. a. Aga. — b. Gall. — c. Gallo. — d. Lohe.
5. a. Gaul. — b. Aula. — c. Lamm. — d. Amme.
6. a. Ebro. — b. Brom. — c. Rom. — d. Roma. — e. Mai. — f. Ai. — g. Ais. — e—g. Mais.
7. a. Noah. — b. Ahm. — c. Mi. — Ida.
8. a. Aal. — b. Ale. — c. Lee. — d. Es. — e. Sau. — f. Au. — d—f. Esau.

4. Talma. — 5. Noah — Sem, Ham, Japheth. — 6. Treue — Reue.

Betonungsräthsel: Zufall — zu Fall.

Räthselfrage: Die Coeur= und Carreau=Damen.

Druckfehler errathen: 1. Ostsibirien. — 2. Majorin. — 3. Dauerrüben. — 4. Genfer Bureau. — 5. Bundestägliche. — 6. Hohlhippen. — 7. Antidote. — 8. Leberverhärtung. — 9. Von Asien aus. — 10. Goethe=Manie. — 11. Die Australneger. — 12. Penalwesen. — 13. Mairosen. — 14. Thrazier. — 15. Respektpersonen. — 16. Rheumatische Leiden. — 17. Indischer Balsam.

Bilderräthsel (Rebus): 1. Kalte Küche. — 2. Das kommt von der Erbsünde. — 3. Klangfiguren. — 4. Nicht halb, nicht ganz. — 5. Er gab ihr Arznei in kleinen Dosen. — 6. Aus den Augen, aus dem Sinn. —

7. Arzneimittel. — 8. Mittelalter. — 9. Insel Malta. — 10. Revierförster. — 11. Bildhauer. — 12. Aufgeschoben ist nicht aufgehoben. — 13. Sonnenaufgang. — 14. Zug um Zug.

Arithmetische Räthsel und Aufgaben: 1. Man läßt eine 9 und zwei 1 stehen, welche neben einander 11 gelten und zusammen 20 ausmachen.

2. Er kann, wenn ich angefangen habe, eine beliebige Zahl hinzuthun, nur muß diese allemal unter 11 sein. Ich merke nun, daß ich, um zuerst 100 zu erreichen, vorzüglich die Zahlen 1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89 vor ihm bestimmen muß. Also fange ich an zu zählen: 1, der Andere nimmt eine unter 11, etwa 9, dazu füge ich die drei und bekomme so 12, zählt der Andere 10 dazu, so nehme ich noch 1 und habe 23 und fahre so fort, bis ich zuerst auf 100 komme.

3. Beide zählen wechselsweise weiter, aber mit der Einschränkung, daß Keiner auf einmal über 6 zähle. Wer hier gewinnen will, muß darauf bedacht sein, folgende Zahlen zu nennen: 9, 16, 23, dann kann es ihm nicht fehlen, wer auch anfangen mag. Soll z. B. A. gewinnen, so nimmt er die Zahl 2, und B. kann die Zahl 9 nicht erreichen, weil er auf einmal nicht über 6 zählen darf. Er zähle nun, was er will, so kann A. die Zahl 9 erreichen, folglich auch die Zahlen 16, 23 und 30.

Wenn aber B. anfinge und nur 1 zählte, so zählt A. darauf auch 1, und es ginge dann wie zuvor. Wenn aber B. mit 2 anfinge, so wäre zu vermuthen, daß er das Spiel verstände, und dies könnte gleich erfahren werden, wenn A. darauf 1 zählt und B. 6. Wenn nun B. auch die Zahlen 16 und 23 in Acht nimmt, so kann A. nicht gewinnen. Daraus folgt, daß wenn Beide des Spieles kundig sind, allemal Der gewinnt, der zuerst zählt.

4. Das kann auf vielerlei Art geschehen. Beispiele:

a. Man lasse zu der in den Sinn genommenen Zahl 1 hinzuthun, die Summe verdoppeln, noch 1 dazu, und zu diesem noch die anfangs gedachte Zahl addiren und fragt nach der Summe. Zieht man von der angegebenen Zahl 3 ab, so wird der dritte Theil des Restes die Zahl sein, die der Andere sich gedacht hat.

b. Man läßt den Andern die gedachte Zahl mit 2 multipliziren, zum Produkte 5 addiren und die Summe mit 5 multipliziren. Dann läßt man sich die Summe sagen, schneidet die letzte Ziffer ab und zieht von den übrigen 2 ab, so bleibt die gedachte Zahl übrig. Beispielsweise sei 15 die gedachte Zahl.

$$15 \times 2 = 30 + 5 = 35 \times 5 = 175 = 17\not{5} - 2 = 15.$$

Auch kann man nach geschehener Multiplikation mit 2 eine beliebige Zahl zuzählen lassen. Dann ist nur, wenn die Summe noch mit 5 multiplizirt worden, die addirte Zahl fünfmal zu nehmen und von dem angegebenen Produkte abzuziehen. Wird nun von dem Reste die letzte Ziffer, welche allemal Null ist, abgeschnitten, so bleibt die zuerst gedachte Zahl übrig. Probe: Die gedachte Zahl sei 9, also:

$$9 \times 2 = 18 + 7 = 25 \times 5 = 125 - 35\,(5 \times 7) = 90 = 9\not{0}.$$

Oder 34 sei die gedachte Zahl:

$$34 \times 2 = 68 + 13 = 81 \times 5 = 405 - 65\,(5 \times 13) = 340 = 34.$$

c. Auf eine andere Art. Will man wissen, wie viel Thaler jemand in seiner Börse habe, so läßt man ihn die Thaler mit einer beliebigen Zahl, etwa mit 4 oder 6, multipliziren, das Produkt halbiren und das Halbirte mit einer beliebigen Zahl, z. B. mit 7 oder 9, multipliziren und sich die Summe sagen. Man multiplizirt in Gedanken die beiden Multiplikatoren mit einander, $4 \times 7 = 28$ oder $6 \times 9 = 54$; dieses Produkt halbirt, giebt im ersten Falle = 14, im letzteren 27; schreibt man damit das angegebene Produkt, so giebt das die gesuchte Zahl. Probe: Neun Thaler im Geldbeutel: $9 \times 4 = \frac{36}{2} = 18 \times 7 = \frac{126}{14} = 9$.

d. Noch auf eine andere Art. Man läßt die gedachte Zahl verdoppeln, zu diesem Produkte eine beliebige gerade Zahl zählen und diese Summe mit 2 theilen, das Ergebnis mit 4 multipliziren, von dem Produkte zweimal so viel abziehen, als er anfänglich hinzugezählt hat, und dann die Zahl ansagen. Theilt man diese angegebene Zahl mit 4, so ergiebt sich die gedachte Zahl.

5. Man läßt die Zahl 37 mit einer der nachfolgenden Zahlen multipliziren, mit 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, dann sich das Produkt sagen, aus dem man sogleich

ersieht, mit welcher Zahl multiplizirt worden, indem man jede Ziffer des Produktes nur dreimal nehmen darf. Die Zahl 37 hat nämlich die Eigenschaft, daß, wenn sie mit einer der angegebenen Zahlen multiplizirt wird, das Produkt aus drei gleichen Zahlen besteht, womit man 37 multiplizirt hat. Probe: $37 \times 3 = 111$; $37 \times 6 = 222$; $37 \times 9 = 333$; $37 \times 12 = 444$; $37 \times 15 = 555$ 2c.

6. Man fragt: wie viel Ziffern der Andere in einer Reihe und wie viele Posten er unter einander setzen will, z. B. vier Ziffern in einer Reihe und vier Posten. Dann schreibt man für sich 9999 hin und multiplizirt mit 4 = 39996. Dies ist die Summe, die herauskommen soll. Nun schreibt jener seine vier Reihen nach Belieben hin, z. B.:

4327
5410
6325
4474.

Hierauf schreibt man schnell vier andere Posten darunter, doch so, daß jede der gewählten Ziffern mit der des Andern gerade 9 ausmacht. In dem ersten Posten steht hier 4327. Nun sagt man sich: $4 + 5 = 9$ und schreibt diese 5 unter seine geschriebene Reihe. Ferner $3 + 6 = 9$; $2 + 7 = 9$; $7 + 2 = 9$. Ist dies mit allen Posten geschehen, so läßt man zusammenzählen und die bereits darunter gesetzte Summe wird zutreffen. Probe:

4327	Die Posten des Gegners.
5410	
6325	
4474	
5672	Die Posten, welche mit denen des Gegners 9 zusammen ausmachen.
4589	
3674	
5525	
39996	die vorher hingeschriebene Summe.

7. Man nehme in eine Hand eine Anzahl Rechenpfennige, welche man für größer hält als diejenige, welche ein Anderer genommen hat, und deren Anzahl man weiß. Man lasse diesem hierauf von denen, die man in der Hand hat, so viel nehmen, daß sie bis zu der Zahl steigen, welche man in der Hand gehabt hat. Was übrig bleibt, wird der Zahl gleich sein, die er in seiner Hand verborgen hielt.

Als Beispiel mag die Zahl 4 dienen, welche der Andere heimlich in der Hand hat, und 14 diejenige, welche man selbst in der Hand hält. Wenn man nun dem Andern von den Rechenpfennigen so vielmal nehmen läßt, daß sie bis 14 steigen, so werden noch 4 übrig bleiben, welches eben die Zahl ist, die jener in der Hand hatte. Dies ist leicht zu begreifen, weil man nur von der ganzen Summe der Rechenpfennige, die in beiden Händen sind, in die Hand des Andern so viel hinübergehen läßt, wie man zuvor selbst in der Hand gehabt hat.

8. Es nimmt beispielsweise jemand drei Geldstücke in die eine und sechs in die andere Hand, indes der Andere rechnet:

1. Verdoppeln Sie die Geldstücke, die Sie in der rechten Hand haben.
2. Die Sie in der linken Hand haben, multipliziren Sie mit 3.
3. Setzen Sie dann jenes Verdoppelte zu diesem Dreifachen, um die Summe hiervon zu erfahren.
4. Theilen Sie diese Summe in zwei gleiche Theile.
5. Von der einen Hälfte ziehen Sie jetzt 11 ab.
6. Multipliziren Sie den Rest mit 2 und fügen Sie
7. noch 3 hinzu 2c. — Sie halten drei Geldstücke in der rechten und sechs in der linken Hand.

Hierbei ist Folgendes zu beachten:

1. daß hier nur die fünf ersten Rechnungsverrichtungen nöthig sind, die letzten zwei aber nur dazu dienen, Diejenigen aus der Gesellschaft, die dem Verfahren nachspüren möchten, irre zu führen;

2. daß die vierte und fünfte Verrichtung des Rechnens geradezu nur dann möglich ist, wenn sich drei Geldstücke in der rechten und sechs in der linken Hand befinden. Hieraus folgt, daß wenn Derjenige, der die Rechnung vornimmt, keine Schwierigkeit findet, und kein Hindernis entgegensteht, man sogleich erfährt, ohne irgend eine Frage zu stellen, in welcher Hand sich drei und in welcher sich sechs Geldstücke befinden. Allein wenn in der rechten Hand sechs, in der linken drei Geldstücke sind, dann ist die Summe, die man bei der vierten Operation theilen läßt, 21.

Der Rechner wird zwar wiederholt die Bemerkung machen, daß sich jene Summe ohne Bruch nicht in zwei gleiche Theile theilen lasse; man antwortet aber mit Gleichgültigkeit und ohne viel Aufmerksamkeit auf Das, was er sagt, zu richten: es stehe ihm frei zu theilen, wie er wolle; ginge es nicht in zwei gleiche Theile, nun so solle er zwei ungleiche machen.

3. Wenn er hingegen, ohne etwas zu äußern, die Zahl 21 in zwei gleiche Theile ($10^1/_2$) theilt, so bleibt man freilich noch in der Ungewißheit über die getheilte Zahl, jedoch gelangt man bei der fünften Operation bald aus der Verlegenheit; denn sobald man von jener Hälfte elf wegnehmen läßt, so wird erwidert werden, dies sei unmöglich, worauf man mit Gleichgültigkeit und ohne viel Aufmerksamkeit darauf zu verwenden, antwortet: daß es gleichviel ist, ob elf oder neun abgezogen wird. Man setzt nun die letztere Operation fort, die in der That überflüssig ist, um Das, was man zu wissen braucht, zu errathen, aber dazu dient, den Rechner, dem es beifallen möchte, dieses Kunststück nachzumachen, in seinem Nachspüren irre zu führen.

9. Erstlich läßt man diese fünf Zahlen zusammenzählen, dann mit 10 multipliziren, das Produkt mit 2 dividiren und das Fazit mit 4 multipliziren, hierauf sich das Produkt sagen und von diesem Produkte die zwei letzten Nullen abschneiden. Der Rest zeigt die mittelste von den fünf Zahlen an und kann man die übrigen vorn und hinten leicht hinzusetzen. Angenommen, die Zahlen wären:

$$106 + 107 + 108 + 109 + 110 = 540 \times 10 = \frac{5400}{2} = 2700 \times 4 = 10800 = 108\not{0}\not{0}.$$

Also nach Weglassung der zwei letzten Nullen bleibt 108 als die mittelste der fünf Zahlen, und darf man, um die Summe der fünf auf einander folgenden Zahlen zu bekommen, nur die mittelste mit 5 multipliziren = 5400. Oder:

$$5 + 6 + 7 + 8 + 9 = 35 \times 10 = \frac{350}{2} = 175 \times 4 = 700 = 7\not{0}\not{0}.$$

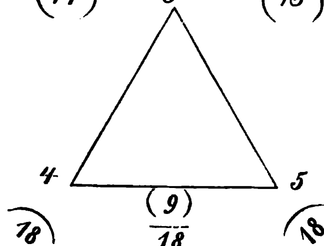
10. Man schreibt alle neun Ziffern auf folgende Weise unter einander, addirt sie, und sie werden ebenfalls, wie der Rest, 45 betragen.

	9 8 7 6 5 4 3 2 1	= 45
	1 2 3 4 5 6 7 8 9	= 45
Subtrahirt:	8 6 4 1 9 7 5 3 2	= 45.

11.
ø o o o o ø
o o o o o o
o o o o o o
o o o o o o
ø o o o ø o
o o o o ø ø

Wer den Vortheil nicht weiß, dem wird diese Aufgabe viel Mühe machen. — Man löscht zuerst in der untersten Reihe die beiden letzten Nullen aus, bleibt 4. Hierauf in der fünften Reihe die erste und fünfte, und endlich in der ersten Reihe die erste und letzte Null.

12.



$9 + 5 = 14$ und $9 + 9 = 18$
$9 + 4 = 13$ $\quad 14 + 4 = 18$
$4 + 5 = 9$ $\quad 13 + 5 = 18.$

13. Man giebt einem Andern auf, eine beliebige Zahl mit 9, 18, 27, 36, 45 zu multipliziren, von dem Produkte eine Ziffer auszustreichen und alle übrigen Zahlen bis auf das Produkt wegzulöschen; hierauf eine Ziffer nach der andern vom Produkte bis auf 9 zuzuzählen, und was dann an 9 noch fehlt, dies ist die weggestrichene Zahl. Bleibt nichts übrig, so ist es entweder eine 9 oder 0 gewesen.

z. B. das Produkt wäre: 389272, so hieße es: 3 + 8 = 11, bleibt 2; ferner 2 + 9 = 11, bleibt 2. Da nun an der Neun noch sieben fehlt, so muß 7 weggestrichen worden sein.

14. Man läßt einen Andern zwei Reihen Striche machen, so viel er will, und bedingt nur, daß in der unteren Reihe weniger sein müssen als in der oberen, und fragt dann, wie viel Striche in der unteren Reihe weniger sind. Heißt es z. B. es sind 3 weniger, so läßt man oben einige mehr wegstreichen, etwa 6 unten, so viel wie oben noch stehen und endlich oben alle, und es werden 3 übrig sein. Hier kommt es blos darauf an, wie viel man über die Zahl, die vorher in der oberen Reihe Ueberschuß war, wegstreichen läßt. So viel man nämlich mehr wegstreichen läßt, so viel muß am Ende übrig bleiben. Hier war der Ueberschuß 3. Da nun 6 und also drei darüber ausgestrichen wurden, so hatte nunmehr die untere Reihe 3 Ueberschuß, und diese mußten zuletzt übrig bleiben. Waren in der oberen Reihe 4 mehr, und man würde 9, also 5 mehr wegstreichen, so müßten zuletzt 5 übrig sein.

15. Man schreibt beispielsweise hin: 3, 5, 7, 9, 13, 15, 17, 19, 21 rc. und läßt eine dieser Zahlen in Gedanken wählen, dann von der gewählten die Hälfte abziehen, eine Einheit wegnehmen und den Rest mit sich selbst multipliziren. Nachdem das Produkt gesagt, wodurch es nach dem Einmaleins entstanden, oder die Quadratwurzel angegeben ist, multiplizirt man diese mit 2 und setzt noch 1 hinzu, was die gewählte Zahl giebt. Ist diese etwa 19, so ist die Hälfte $9^1/_2$ und ohne die halbe Einheit 9. Diese mit sich selbst multiplizirt (9×9) macht 81, d. h. 9×9. Nimmt man die 9 doppelt = 18 und setzt 1 hinzu, so hat man 19 gefunden.

16. Die Anzahl ist entweder gerade oder ungerade. Dies macht einen kleinen Unterschied. Ist sie gerade, so läßt man die erste und zweite zusammenzählen und schreibt die Summe für sich auf, dann die zweite und dritte und setzt die Summe darunter; ebenso die dritte und vierte und so fort bis zu Ende, und setzt dabei jedesmal der Reihe nach die Summe unter einander. Schließlich wird auch die erste und die letzte Zahl addirt und die Summe davon hinzugefügt. Hierauf addirt man für sich die geraden Stellen, nämlich die zweiten, vierten rc., setzt die Summe unter jene und zieht sie ab. Der Rest ist allemal das Doppelte der ersten Zahl, oder die Hälfte des Restes ist jedesmal die erste von den Zahlen, die der Andere aufgeschrieben hat. Und ist die erste gefunden, so finden sich die übrigen Zahlen wie von selbst.

Angenommen, der Andere hätte folgende neun Zahlen aufgeschrieben: 5, 9, 2, 14, 8, 4, 19, 3, 6, so kämen folgende Summen heraus:

I. 5 + 9 = 14,
II. 9 + 2 = 11,
III. 2 + 14 = 16,
IV. 14 + 8 = 22,
V. 8 + 4 = 12,
VI. 4 + 19 = 23,
VII. 19 + 3 = 22,
VIII. 3 + 6 = 9,
IX. 6 + 5 = 11.

Nun die Zahlen der ungeraden Stellen: 14 + 16 + 12 + 22 + 11 = 75; dann die Zahlen der geraden Stellen: 11 + 22 + 23 + 9 = 65; diese von 75 abgezogen, bleibt 10. Dies ist das Doppelte der ersten Zahl. Folglich ist die erste Zahl 5. Da nun die erste und die zweite Zahl zusammen 14 ausmachten, so muß die zweite Zahl 9 sein. Da ferner die zweite und dritte Zahl 11 ausmachten, so muß die dritte Zahl 2 sein. Diese 2 von der folgenden 16 abgezogen, kommt zur vierten Zahl 14; diese wieder von der folgenden abgezogen, kommt zur fünften Zahl 8, und so ergeben sich die übrigen Zahlen von selbst.

Ist aber die Anzahl der aufgeschriebenen Zahlen gerade, daß es etwa zehn Zahlen sind, so muß man ebenso wie vorhin die beiden neben einander stehenden zusammenzählen und ihre Summen unter einander setzen, darf aber am Ende nicht die letzte und erste, sondern muß die letzte und zweite addiren und darunter setzen. Alsdann übergeht man die erste Zahl und addirt wieder die Zahlen der ungeraden Stellen von der dritten an, ebenso die Zahlen der geraden Stellen und zieht die kleinere Summe von der größeren ab. Der Rest ist allemal das Doppelte der zweiten Zahl oder die Hälfte des Restes ist die zweite von den Zahlen, die der Andere aufgeschrieben hat. Und hat man diese eine, so sind auch die übrigen gefunden.

17. Erstlich läßt man die gewählte Zahl mit 3 theilen und fragt, wie viel übrig bleibe. Bleibt 1 übrig, so schreibt man dafür 70, bleiben 2, dann $2 \times 70 = 140$. Ferner läßt man die gedachte Zahl mit 5 theilen und sich den Rest angeben. Bleibt 1, so schreibt man 21 unter das Vorige, bleiben 2, so schreibt man $2 \times 21 = 42$; bleiben 3 oder 4 übrig, so schreibt man 3 oder 4×21, also im letzten Falle 84 darunter. Endlich läßt man die gedachte Zahl auch mit 7 theilen und fragt nach dem Reste. Bleibt 1 übrig, so schreibt man 15 unter das Vorhergehende. Bleibt mehr übrig, so schreibt man so vielmal 15 hin, als der Rest beträgt, folglich wenn 6 übrig bleibt, $6 \times 15 = 90$. Läßt man diese drei aufgeschriebenen Zahlen in eine Summe bringen und 106 davon so oft abziehen, wie es möglich ist, so wird der Rest die gedachte Zahl sein.

Bleibt nichts übrig, so wird auch nichts aufgeschrieben. Sollte endlich bei allen drei Abtheilungen nichts übrig bleiben, so ist es die Zahl 105 selbst, welche der Andere sich gewählt hat. Z. B. es hätte Einer die Zahl 67 in Gedanken genommen, so bleibt, wenn sie mit 3 getheilt wird, 1 übrig; dafür schreibt man dem Andern 70. Bei der Theilung mit 5 bleibt 2 übrig und schreibt man dafür 2×21 oder 42. Endlich bei der Theilung mit 7 bleibt 4, wofür $4 \times 15 = 60$ gesetzt wird. Diese Zahlen zusammengezählt und 105 davon abgezogen, giebt die gedachte Zahl zum Rest. Ist die Summe zu klein, um 105 davon abzuziehen, so ist es schon die gedachte Zahl. Wäre beispielsweise die gedachte Zahl 30, so geht sie, mit 3 und 5 getheilt, gerade auf; aber mit 7 getheilt, bleiben 2. Dafür nimmt man 2×15 oder 30 als die gedachte Zahl. — Der Grund dieser Regel ist der: $3 \times 5 = 15$ und $7 \times 15 = 105$, hiervon 5×7 oder 35 abgezogen, giebt 70. Theilt man 105 mit 5, so erhält man 21, und mit 7 giebt es 15.

18. Man legt vier Gegenstände auf den Tisch, z. B. eine Lorgnette, eine Photographie, ein Notizbuch und ein Flacon und numerirt sie: 1, 2, 3, 4. Dann ordnet man sich in Gedanken auf beliebige Art, etwa nach den Anfangsbuchstaben ihrer Namen: Theodor, Ernst, Albert, Fritz, oder: Theodore, Ernestine, Albertine, Friederike, und giebt ihnen folgende Vorschrift: Theodor multiplizirt die Nummer seines Stückes mit 2, Ernst das seinige mit 21, Albert mit 25 und Fritz mit 26, und zählt diese vier Produkte zusammen. Gesetzt nun, Theodor nimmt das Dritte, so multiplizirt er mit 2, kommt 6; Ernst das Erste, multiplizirt mit 21; Albert das Vierte, multiplizirt mit 25, kommt 100, und Fritz das Zweite, multiplizirt mit 26, kommt 52. Diese vier Posten: $6 + 21 + 100 + 52 = 179$. Diese läßt man sich sagen und zieht sie von 260 ab, bleibt 81. Dieser Rest getheilt durch 24 ergiebt das Fazit, das besagt, das wievielte Stück die erste Person, Theodor (Theodore), genommen hat. Der Rest, der bei dieser Theilung geblieben ist, dividirt durch 5, ergiebt die Zahl des Stückes, das Ernst (Ernestine) genommen, und der letzte Divisionsrest das Stück von Albert (Albertine). Die übrig gebliebene Zahl war 81, diese getheilt mit 24, ergiebt 3; also hat die erste Person (Theodor) das dritte Stück genommen. Der Theilungsrest ist 9. Dieser, wieder getheilt mit 5, ergiebt 1, also hat die zweite Person (Ernst) das erste Stück genommen. Der neue Divisionsrest ist 4, also hat die dritte Person (Albert) das vierte Stück, mithin die vierte (Fritz) das zweite. Die Zahlen also, mit denen multiplizirt werden muß, sind 2, 21, 25, 26.

19. Man nimmt eine Zahl, die mit 3 getheilt werden kann, etwa 15, 18, 21, 24, theilt die Summe, die man hervorbringen will, mit 3, setzt das Fazit, das bei 15 = 5 ist, in die Mitte, die vorhergehenden Zahlen 1—4 und die nachfolgenden 6—9 um sie herum, auf folgende Art:

6	7	2		8	3	4
1	5	9	oder	1	5	9
8	3	4		6	7	2

Hierauf verwechselt man die beiden in dem unteren und oberen Winkel stehenden Ziffern, 2 und 8, mit einander, so daß die 2 an die Stelle der 8 und die 8 an die Stelle der 2 zu stehen kommt, wie folgt:

2	7	6		4	3	8
9	5	1	oder	9	5	1
4	3	8		2	7	6

so wird jedesmal, wenn man von oben herunter oder quer, oder übers Kreuz addirt, die Zahl 15 herauskommen.

Ebenso macht man es, wenn allemal 18 oder 21 oder 24 herauskommen soll, da dann im ersten Falle die 6, im zweiten die 7, im dritten die 8 in die Mitte kommen muß, auf folgende Art:

7	8	3
2	6	10
9	4	5

8	9	4
3	7	11
10	5	6

9	10	5
4	8	12
11	6	7

20. Die Reihen der Fächer müssen ungleich sein. Dann schreibt man in die oberste Reihe querüber Ziffern nach Belieben, entweder in der Reihe, z. B. 1, 2, 3, 4, 5, oder außer der Reihe, z. B. 5, 2, 7, 11, 8. Nun nimmt man die mittelste Ziffer der ersten Reihe und fängt damit die zweite an und setzt die anderen Ziffern hinzu wie sie folgen. Von dieser Reihe nimmt man wieder die mittelste Ziffer und fängt damit die dritte Reihe an, und so fort.

15

1	2	3	4	5
3	4	5	1	2
5	1	2	3	4
2	3	4	5	1
4	5	1	2	3

15 (left), 15 (right), 15 (bottom)

Suche aus diesem Quadrat die Zahl 15 sechzehnmal heraus!

Auch bei den folgenden Sieben- und Fünftheilungen wird immer einerlei Summe herauskommen, mag man von oben herunter, querüber oder die Diagonalreihen übers Kreuz zusammenzählen:

38

2	4	7	3	8	5	9
3	8	5	9	2	4	7
9	2	4	7	3	8	5
7	3	8	5	9	2	4
5	9	2	4	7	3	8
4	7	3	8	5	9	2
8	5	9	2	4	7	3

38 (left), 38 (right), 38 (bottom)

Eben das geschieht, wenn man 5 × 5 oder 1—25 auf folgende Art ordnet:

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Summa 65.

Ingleichen, wenn man 7 × 7 oder 1—49 folgendermaßen ordnet:

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Summa 175.

21.

	A.	B.	C.
Ganz volle Fässer	00	000	00
Halbvolle Fässer	000	0	000
Leere Fässer	00	000	00

A. und C. nehmen jeder zwei leere Fässer; zwei von den halbvollen schüttete jeder zusammen und machte dadurch ein volles, wodurch zugleich ein ganz leeres wurde.

Nun hatte von diesen Beiden jeder drei ganz volle, ein halb volles und drei leere Fässer. Für B. blieben demnach übrig drei ganz volle, ein halb volles und drei leere, und die Theilung war nach des Vaters Willen vollzogen.

22. In die erste Hürde kamen 73 Schafe.

23. Der eine Schäfer hatte fünf, der andere sieben Schafe.

24. Die gesuchte Zahl muß das auf einander folgende Produkt der Zahlen 2, 3, 4, 5, 6 mehr eine Einheit enthalten. Diese Zahl ist also: a. 2 × 3 = 6; b. 6 × 4 = 24; c. 24 × 5 = 120; d. 120 × 6 = 720, mehr eine Einheit giebt die gesuchte Zahl 721.

a. 360 × 2	Schafe,	mehr	1,
b. 240 × 3	"	"	1,
c. 180 × 4	"	"	1,
d. 144 × 5	"	"	1,
e. 120 × 6	"	"	1,
f. 103 × 7	"		

Diese macht gerade 721 Schafe, die er in seiner Schäferei hatte.

25. Man zieht aus der Anzahl die Quadratwurzel und erhält so die gesuchte Zahl.

32	1	49
5		7
25		
7	4	9
1	0	7
7	4	9
Also 50	Mann	0,

denn 57 × 57 = 3249.

26. b. Es wären der Gänse 36; diese Zahl verdoppelt, giebt 72, dazu die Hälfte der 36 Gänse, d. i. 18, und noch das Viertel derselben, d. i. 9, giebt mit dem Gänserich hundert.

D. Orakelspiele.

Alles, was die Wahrsagerei und den Orakelspruch betrifft, ist hier nur in scherzhaftem Sinne genommen, doch bleibt immer ein gewisser Reiz in diesem Haschen nach Voraussicht, dem Wissenwollen des Zukünftigen. Der Zweck der Orakelspiele ist kein anderer, als sich durch phantasieerregende Bilder eine kurze Weile angenehm zu beschäftigen und unterhalten zu lassen, wie dies der Einzelne durch das „Patiencenlegen“ im engeren Sinne thut, indem er eine bestimmte Frage an das Schicksal richtet, die das Aufgehen oder Nichtaufgehen der Patience bejahend oder verneinend beantwortet. Aehnliche Orakel auf eigene Hand, deren es noch mancherlei giebt, kann sich jeder durch Abzählen, Kopf- oder Schriftwerfen, Hälmchenziehen, und was er sonst als Entscheidung über Sein und Nichtsein erwählt hat, verschaffen.

Als Spiel ist das Wahrsagen — ein Wort, auf dessen Bedeutung niemand Gewicht legen wird — nur so lange von Reiz, wie der „Prophet“ das Errathen der Wünsche Dessen, der geweissagt haben will, versteht und dieses mit Warnungen, Neckereien und allerhand Scherzen zu würzen weiß.

Auch das „Linienspiel der Hand“ gehört in das Orakelgebiet wie die Astrologie. Seit Pythia auf dem Dreifuß saß und sich durch Dämpfe inspiriren ließ, hatten die Orakelsprüche immer etwas Dunkles oder Zweideutiges; man darf es damit nicht so genau nehmen und muß sich die Auslegung zu deuten wissen wie

jener, der auf die drei Fragen: „Wann werde ich sterben, wann werde ich mich verheirathen und wann sind bei mir die bösen Gedanken am stärksten?“ als er von einer Sibylle zur Antwort erhielt: „abends — mittags — morgens“, also deutete: „Ich sterbe abends, entweder am Abend meines Lebens, also im Alter, oder an einer Krankheit, die am Abend immer am stärksten ist; — ich verheirathe mich am Mittag meines Lebens, oder zur Mittagszeit, die gewöhnliche Tageszeit der Eheversprechungen, und am Morgen sind die bösen Gedanken am stärksten, wie alles Gute und Schlimme zur frühen Stunde.“ — Auf die Frage: „Was er am meisten wünsche?“ erhielt er die delphische Antwort: „Woran er am häufigsten dächte.“

Der Sage nach soll Kassandra von Phöbus die Gabe der Weissagung erbeten und ihm dafür treue Liebe gelobt haben; da sie jedoch, im Besitze des Erbetenen, dem Geber die Treue brach, veranlaßte dieser, daß niemand ihren Worten Glauben schenkte.

Die Mitternachtsstunde oder bestimmte Jahrestage hängen mit vielen Orakelwirkungen zusammen. Am Sylvester- oder Johannisabend, am Andreastage ist die Art der Anfrage eine verschiedene. Andere können jedoch zu jeder Stunde in Scene gesetzt werden, wie das Kartenlegen und Weissagen aus dem Kaffeesatz. Doch nicht jedem ist die Gabe der Weissagung verliehen, nur Dem, der recht geschickt zu plaudern, zu phantasiren, zu erfinden und einen sinnreichen Gedanken wohl einzukleiden versteht. Wahrsagespiele, wie das Kartenorakel der Madame Lenormand, das Punktirspiel und ähnliche, werden dabei gern zu Hülfe genommen.

a. Orakelscherze am Johannisabend.

Neun Kräuter suchen.

(376.) Ein Herr läßt sich von einer Dame — eine Dame von einem Herrn nach Sonnenuntergang neun verschiedene Kräuter sammeln und von diesen ein Sträußchen binden. Doch dürfen Beide während des Sammelns sowie nachher kein Wort mehr mit einander wechseln, auch darf das Sträußchen nur durch das Fenster, niemals durch die Thür in das Schlafzimmer befördert werden. Der Empfänger legt es unter sein Kopfkissen und kann nun mit Bestimmtheit darauf rechnen, daß der Traum dieser Nacht ein prophetischer für ihn sein wird.

Rasenstechen.

(377.) Wer wissen will, ob er in dem Jahre heirathen werde, sticht am Johannisabend ein Stückchen Rasen mit einem Messer aus, steckt in die dadurch entstandene Höhlung einen grünen Stengel und legt den ausgestochenen Rasen lose wieder auf. Findet sich am folgenden Morgen ein Würmchen oder Käfer an dem Stengel, so heißt es „Ja!“ — wenn nicht, „Nein!“

Wünsche beim Johannisfeuer.

(378.) Der Wunsch, den man beim Aufflammen des ersten Johannisfeuers einem Andern zuruft, geht diesem in Erfüllung.

Am Kreuzweg bei Sonnenuntergang.

(379.) Man stellt sich nach Sonnenuntergang auf einen Kreuzweg und wartet, bis jemand vorübergeht. Ist es ein Kind, so bleibt Alles, wie es war. Ein Jüngling oder ein junges Mädchen kündet Glück, ein alter Mann, oder gar ein altes Weib, Noth und Jammer.

b. Am Andreasabend.

(380.) Kein Mädchen, das begierig ist, seinen Zukünftigen im Traume zu erblicken, unterläßt es am Andreasabend in Tirol, ein Glas mit Wasser und eines mit Wein gefüllt vor dem Schlafengehen an das Bett zu stellen und zu sprechen: „Bettstadl, i bitt' di, Sankt Andrä, i bitt' di den Herzliebsten meinen, den laß mi erscheinen." Trinkt der Herzliebste im Traume von dem Wein, so ist er reich oder „kommt mit vier Rossen", trinkt er nur einen Schluck Wasser, hat er weder Gut noch Geld.

---

c. Sylvesterscherze.

Wunschzettel schreiben.

(381.) Drei Wünsche werden auf drei Zettel geschrieben, diese des Nachts unter das Kopfkissen gelegt, und am Neujahrsmorgen zieht man mit andächtigem Sinn einen der drei Zettel; die Erfüllung des darauf stehenden Wunsches ist dann im neuen Jahre zu hoffen. In gemischter Gesellschaft schreiben die Damen den Herren, die Herren den Damen die Wunschzettel. Niemand darf sich selbst die Wunschzettel schreiben und auch nicht vorher nachsehen.

Glückssprung.

(382.) In Pommern ist es eine Volkssitte, daß am Sylvesterabend, sobald die Mitternachtsstunde zu schlagen anhebt, jeder auf einen Stuhl, Tisch, ein Bänkchen oder sonstige Erhöhung steigt. Mit dem letzten Schlage springt man herunter. Das ist der Glückssprung ins neue Jahr; wer ihn nicht thut, verscherzt sich jedes Anrecht auf Glück.

Glückgreifen.

(383.) In der Regel werden die dazu gehörenden zehn Figuren aus Teig gebacken, man kann sie aber auch aus Papier schneiden. Solche sind: ein Mann, eine Frau, ein Wickelkind, ein Brot, ein unbestimmtes Etwas, welches das Glück überhaupt repräsentirt, ein Ring, ein Stück Geld, eine Leiter, ein Schlüssel und ein Todtenkopf.

Diese Figuren werden unter Theeschälchen versteckt — soll ein Herr greifen, so bleibt der Mann weg, eine Dame, die Frau — von denen der Glücksgreifer drei aufdeckt und damit für das folgende Jahr sein Schicksal kennt. Die Bedeutung der Figuren bedarf keiner näheren Erklärung, da diese ja auf der Hand liegt; bis etwa auf die Leiter, die anzeigt, daß man zu hohen Ehren gelangen werde, und den Schlüssel, der den Besitz eines eigenen Hauses prophezeit.

Einfacher noch ist das Glückgreifen mit nur drei Schälchen, von denen das eine mit Wasser, das andere mit einer Blume oder einem grünen Blatt, und das dritte mit einem Ringe versehen wird.

Die drei Schälchen werden neben einander gestellt und der Betreffende wählt mit verbundenen Augen eins davon. Patscht er in das Wasser, so bedeutet es ein thränenreiches Jahr — trifft er die Blume, ein vergnügtes, den Ring, die Verlobung; bei einer Braut oder einem Bräutigam, die Verheirathung.

Holzgreifen.

(384.) Wer wissen will, ob sein liebster Wunsch in diesem Jahre sich erfüllen werde, geht um die Mitternachtsstunde in eine Holzkammer, und sobald der erste Glockenschlag der zwölften Stunde erschallt, greift er aufs Gerathewohl einige Scheite Holz und spricht im Herzen einen Wunsch dabei aus. Hat man eine gerade Anzahl Scheite erwischt, so geht der Wunsch im neuen Jahre in Erfüllung.

---

d. Kartenorakel.

(385.) Kartenorakel macht sich, wer Lust dazu hat, jeder am besten selbst, indem er jeder Karte eine Bedeutung beilegt, diese in die Form eines Spruches oder einer Sentenz bringt und sie dann legt, ziehen läßt oder selber zieht. Die bezüglichen Sprüche werden der Reihe nach aufgeschrieben, um bequem nachsehen zu können, was die gezogene Karte bedeutet.

Gemeinhin wird an die Zukunft die Frage gerichtet, wen man einst freien werde? von wem man geliebt sei? und Aehnliches. Da hat man denn auch verschiedene Reimsprüche, die Frage durch Kartenlegen rasch zu lösen. Man wählt sich z. B. eine Karte — gewöhnlich den Coeurbuben — und nun heißt es von eins bis sieben: Edelmann — Bettelmann — Bürger — Pastor — Fähnrich — Leutnant — dicker Major — und der ist's, auf den der Coeurbube fällt. Oder man läßt die vier Kartendamen, je nachdem der Bube unter sie beim Legen fällt, sich drehen: ein Viertel, halb, drei Viertel, ganz, und die sich zuerst zweimal auf den Kopf gestellt hat, ist die Erwählte, wenn mit Königen die Drehung vorgenommen wird, der Zukünftige. Vor dem weissagenden Kartenlegen bekommen die Bilder Namen von Personen.

Für Kartenreimsprüche bieten geflügelte Worte den besten Inhalt. Coeur-Zwei sagt: „Zwei Seelen und ein Gedanke, zwei Herzen und ein Schlag." Coeur-Drei: „Ich sei, gewährt mir die Bitte, in eurem Bunde der Dritte", und so die anderen, was sich der Farbe, der Zahl und dem Bilde am besten anfügen läßt.

Kartenziehen.

(386.) Mit einem Spiele wird gegeben, so daß alle Karten unter die Mitspielenden vertheilt sind, mit dem zweiten eine Schlange zum Ziehen verdeckt auf den Tisch gelegt, so daß jeder bequem dazu kann. Die empfangenen Karten hat man, wie beim Lottospiel, offen vor sich. Wer das Coeur-As hat, beginnt zu fragen, und dann fragt jedesmal Der weiter, dessen Karte gezogen wurde, und zieht dabei die für seinen Nachfolger.

Der Erste würde also beginnen mit der Frage; „Wer wird sich in diesem Jahre verheirathen?" Antwort: Pique-Zehn. Wer die gezogene Karte hat, muß sich mit dem Wörtchen „Ich" melden und darf nun eine andere verhängnisvolle Frage stellen.

---

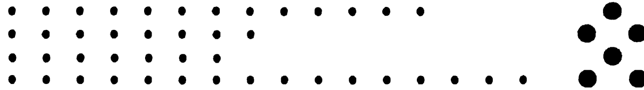
e. Gemischte Spiele.

Punktirspiel für junge Mädchen.

(387.) Die Wahrsagerin sitzt an einer großen schwarzen Tafel und bestimmt auf die an sie gerichtete Schicksalsfrage, wie viel kurze und lange Reihen man geschwind an die Tafel punktiren soll. Mehr als vier dürfen es nicht sein, und die Punkte dürfen auch nicht gezählt werden. Bei einer ungeraden Anzahl macht man einen Punkt, bei einer geraden zwei, die, unter einander gestellt, 16 verschiedene Figuren ergeben:

Figur I.	Figur II.	Figur III.	Figur IV.
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ●
Gewinn.	Verlnst.	Freude.	Trauer.
Figur V.	**Figur VI.**	**Figur VII.**	**Figur VIII.**
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ●
Vereinigung.	Gefangenschaft.	Weiß.	Roth.
Figur IX.	**Figur X.**	**Figur XI.**	**Figur XII.**
● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Das Publikum.	Der Weg.	Der Drachenkopf.	Der Drachenschwanz.
Figur XIII.	**Figur XIV.**	**Figur XV.**	**Figur XVI.**
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Großes Glück.	Kleines Glück.	Das Mädchen.	Der Jüngling.

Die Wißbegierige würde nun auf Befehl der Wahrsagerin erst eine lange Reihe, dann zwei kurze Reihen und wieder eine lange Reihe Punkte machen:



welche die voranstehende Figur ergeben; lautete ihre Frage: „Ist Der, den ich liebe, mir zugethan?" so muß die Wahrsagerin aus Dem, was die Figur bedeutet, das herauszusuchen wissen, was als Antwort auf die gestellte Frage paßt. Die Bedeutung der Figur unter der Bezeichnung Verlust ist eine sehr mannigfache, denn der Verlust kann sich auf ein theures Wesen, eben so gut aber auch auf ein Uebel beziehen.

Eine kurze Uebersicht Dessen, was zur Figurendeutung dient, muß der Wahrsagerin geläufig sein. Die erste Figur z. B. deutet auf einen vornehmen Hofmann — auf Reichthum — auf ein glückliches Haus — ein erfülltes Versprechen — Vortheil — ein gutes Ende — langsame Vermehrung der Güter — Wiedergewinn des Verlorenen — treue Freunde — Erbschaften — angenehme Briefe — neue Kleider — geheilte Krankheit — guten Handel — Versöhnung mit Feinden — gewonnene Prozesse — einen Reichen — interessante Reisen — einen guten Richterspruch — Ansehen bei Hofe — ist man schuldig — Arretirung.

Die zweite Figur deutet: auf Verschwendung — Tanz — Promenaden — Musik — Putzsucht — Verliebtheit — Untreue — Geschwätzigkeit — Falschheit — verzögerte Reise — Diebstahl — langwierige Krankheit — arge und starke Feinde — veränderliche und spöttische Feinde.

Die dritte Figur deutet auf: eine Heirath — angenehme Veränderung — Nutzen und Vortheil an dem Orte, nach welchem man sich begiebt — Sieg — Beförderung und Ehre — ein gutes Urtheil — Befreiung von Schulden — Erledigung der Drangsale.

Die vierte Figur deutet auf: Armuth — Trauer — lang anhaltende Bosheit — schwere Gedanken — Schaden an Gütern — unglücklichen Handel — Neid — Elend — Zank mit Freunden und Nachbarn — Streit — Verlust der Erbschaft — anonyme Briefe — Herzensangst — Raub — Schiffbruch — Reisen ohne Nutzen — Schaden und Ehrverlust — ein ungerechtes Urtheil — Verrath eines Freundes — Mangel — Krankheit. — (Da diese Figur viel Böses prophezeit, so läßt die Wahrsagerin noch eine punktiren und sucht dann das Gute mit dem Bösen auszugleichen, wenn sich das Letztere nicht noch dadurch verstärkt.)

Die fünfte Figur deutet auf: einen Gelehrten und Künstler — auf Geld — erfüllte Hoffnungen, Entdeckungen eines Schatzes — Beförderung, Vereinigung — Versöhnung — aber auch auf heimliche Anschläge.

Die sechste Figur deutet auf: verhinderte Reisen — verborgenes Gut unter der Erde — Bergwerke — verrätherische Liebe — geringen Nutzen von Vorgesetzten — guten Verstand — heimliche üble Zufälle — eine Leiche — Tod — Erlangung einer Herrschaft.

Die siebente Figur deutet auf: einen Lotteriegewinn — gutes Fortkommen — Liebesbriefe — eine gute Heirath — Freundlichkeit des Geliebten — Verstärkung des Vermögens durch Silber- und Schmucksachen — erfüllte Versprechungen — Ehrenbeförderung — Sicherheit. (Die Wahrsagerin richtet sich danach, was die Fragerin wünscht und hofft.)

Die achte Figur deutet auf: Verwundung — Brandschaden — schlimme Nachrichten — gewaltsamen Tod an fremdem Orte.

Die neunte Figur auf: wenig Liebe — viel Arbeit — viel Gutes und Böses vermischt — Mißgunst — Feinde und Freunde — Glück und Verdruß — viele Thränen — Aerger mit Kindern — viel Lärm und viele Reisen. (Die Auslegerin dieser Figur hat sich in der Mitte von Glück und Unglück, Gut und Böse zu halten.)

Die zehnte Figur — der Weg — läßt ebenfalls viel Gutes und Schlimmes voraussehen. Nur durch ein richtiges Betragen kann das Schicksal überwunden und ein glücklicher Erfolg erzielt werden. Im andern Falle würde ein schlimmer Ausgang die Folge sein.

Figur XI., der Drachenkopf, ist im ganzen ein gutes Zeichen, läßt aber auch verschiedene Deutung zu. Wer zu Ansehen gelangen will, muß zuvor viele Hindernisse überwinden.

Figur XII, der Drachenschwanz läßt Verwüstung — Beraubung — Unglück — Verrätherei voraussehen; es ist daher gut, zweimal zu punktiren und die Prophezeiungen beider Figuren gegenseitig abzuwägen und auszugleichen.

Figur XIII verheißt: die Erlangung aller Wünsche — goldene und silberne Geschenke — gute Nachrichten von allen Seiten — Glückszufälle ohne alle Mühe — Frauenliebe — Ehre und Erbschaften.

Figur XIV deutet auf Erlangung eines Hauses ohne Mühe — auf rasche Erledigung alles Begonnenen — aber auch auf Hinterlist heimlicher Liebe mit Absicht auf Mord, führt jedoch zum guten Ende. Das Schicksal ist hier gütig, wenn auch nicht in dem Maße wie bei der vorangehenden Figur, denn das Glück kann durch Versehen verringert und durch Fahrlässigkeit verscherzt werden.

Die fünfzehnte Figur prophezeit in allen den genannten Dingen einen Grad weniger als Figur XIV.

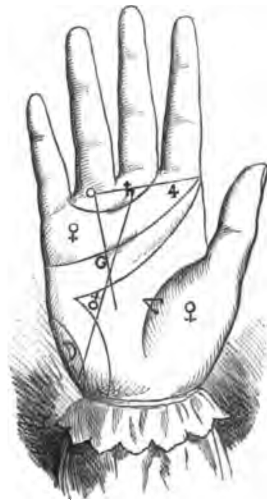
Die sechzehnte Figur ist um einen Grad weniger schlimm als Figur XII, doch kann durch ein kluges, besonnenes Verhalten viel Schlimmes vermieden und umgangen werden.

Bei allen Auslegungen ist auf die Persönlichkeit, deren Charakter, Geschlecht, Stellung in der Welt, Wünsche und Neigungen, Beziehungen zu Anderen und Aehnliches Bedacht zu nehmen.

Das Wahrsagen aus der Hand.

(388.) Um die Geschicke aus der Hand wahrzusagen, wird Dem, der den Zigeuner spielen will, das nachstehende Schema von Nutzen sein:

Linien	des Lebens	ganz	bedeutet:	langes Leben,
		zerschnitten		kurzes Leben,
	der Leber	ganz		Gesundheit,
		zerschnitten		Krankheit,
	des Tisches	ganz		Bosheit,
		zerschnitten		Güte,
	des Hirns	ganz		Verstand,
		zerschnitten		Unverstand.
Der Berg des Planeten ♀		hoch	bedeutet:	Liebe,
		niedrig		Haß.
Die Berge des Planeten:	♃	hoch	bedeutet:	Würde und Hoheit,
		niedrig		Unehre u. Verachtung,
	♄	hoch		Reichthum,
		niedrig		Armuth,
	☉	hoch		Glück,
		niedrig		Unglück,
	☿	hoch		Geschicklichkeit,
		niedrig		Ungeschicklichkeit,
	☽	hoch niedrig		Glück auf der Reise.
	♂	hoch		Unglück im Kriege.
		niedrig		Glück im Kriege.



Aus einem Zeichen allein kann man nichts ersehen, es müssen mehrere befragt werden, um ein Urtheil abgeben zu können: die Berge in der Hand, welche unter den Fingern den Planeten zugetheilt sind — wie aus vorstehender Figur zu ersehen — und die Linien des Lebens A, die Linie der Leber B, des Hirns C, des Tisches D ꝛc. Wer die Bedeutung derselben kennt, kann, in die Hand schauend, etwas Zukünftiges und Vergangenes erzählen, indem er sich auf diesen Berg und jene Linien bei seinen Muthmaßungen beruft. Die Linien, Berge und ihre Bedeutungen sind wie das voranstehende Schema zeigt vertheilt.

Wenn nun von Dem, der das Spiel leitet, eine Linie oder ein Berg und dessen Beschaffenheit benannt wird, muß Der, dem solches zugetheilt wird, die Bedeutung desselben sagen. So sagt z. B. Einer, wie sein Glück und Unglück in den Händen

der Dame stehe; da sie ihm ihre Gunst aber nur sparsam ertheile, vergleiche er ihre Hand mit Nero's Hand, mit welcher dieser die Stadt Rom angezündet und in Flammen gesetzt, wie sie das Rom seines Herzens.

Orakelspruch.

(389.) Der Eine: „Werden sie wohl kommen, Herr Nachbar (nämlich die Erbsen)?"

Der Andere: „Ja, wenn diese (nämlich die Spatzen) nicht kommen; kommen sie nicht (nämlich die Spatzen), so kommen sie (natürlich die Erbsen)."

E. Kunststücke und Archimedesaufgaben.

Alle Karten- und Taschenspielerkunststücke beruhen, wenn sie ohne Apparate, das heißt hier so viel, wie ohne magnetische, optische und elektrische Instrumente, ausgeführt werden, hauptsächlich auf Sprach- und Bewegungsgeschicklichkeit. Die Beredsamkeit des Vortragenden ist hier in der That nur dazu dienlich, die Gedanken zu verheimlichen und mit diplomatischer Feinheit die Aufmerksamkeit der Zuhörer von dem eben auszuführenden Kunstgriffe abzulenken.

Bei den in geselligen Kreisen von Dilettanten geübten Taschenspielerkunststückchen wird man zwar auch einiger Apparate bedürfen, jedoch nur solche wählen, die in der geschickten Hand des Spielers erst zur Bedeutung kommen, und nicht Instrumente, die gleich einem Uhrwerke wirken. Die Kunststücke, zu denen nur Handgeschick gehört, sind von solchen zu unterscheiden, welche mittels magischer Hülfskräfte zuwege gebracht werden. Für die gesellige Unterhaltung ist es angemessen, nur die einfachsten Scherze und Belustigungen, die erheiternd und anregend wirken, aber auch den Geist beschäftigen, in die engere Wahl zu ziehen. Je weniger Vorbereitung dazu nöthig, je geringer die Kosten, die damit verbunden, um so besser.

Das Material ist bei allen diesen Dingen wichtig und muß sehr gut gearbeitet sein. Den Namen hat diese Art Kunststücke nach der „Gaukeltasche" erhalten, welche ursprünglich von dem Ausführenden am Gürtel getragen wurde, jedoch, da sie dessen freie Bewegung behinderte, an den Experimentirtisch befestigt ward; sie ist geräumig und hat viele Abtheilungen.

Das älteste und bekannteste Taschenspielerkunststück ist das Becherspiel, zu welchem Becher mit hohlem und doppeltem Boden und von verschiedener Stärke und Größe gehören, so daß drei bis vier feine Blechbecher über einander gesetzt nur so stark wie ein einzelner erscheinen, mit dem zu spielen begonnen wird, und der sich unter dem Plaudern über goldene, silberne und gläserne Becher, über Würfel, Trink- und andere Gefäße bis zu vierundzwanzig vermehren und dann wieder zu fünf bis sechs und noch weniger zusammensetzen läßt; Becher, Kugeln und Muskaten — wie die „verschickten" Geldstücke in der technischen Kunstsprache des Gauklers heißen, werden unter dem Geplänkel mit Worten in beständiger Bewegung erhalten.

Eine Hauptregel ist, sich frei, ungezwungen und mit edlem Anstande bei der Vorführung der Kunststücke zu bewegen, alles Unschöne, Widerwärtige zu vermeiden und Steigerung wie Abwechslung zu beobachten. — Die Lösungen der „Archimedesaufgaben" nehmen entweder ein besonderes Nachdenken oder eine berechnende Geschicklichkeit in Anspruch.

Eine Kugel von einem Becher unter den andern zu bringen.

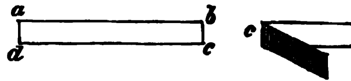
(390.) „Merken Sie wohl", spricht Der, welcher dieses Kunststück den Zuschauern vorführt, „daß unter diesen Bechern A und C zwei weiße und unter diesen eine schwarze Kugel ist (er hebt die Becher auf), ich decke diese zwei Kugeln wieder zu (er deckt die Becher wieder darüber); ich lasse durch den Tisch hindurch die weiße Kugel wieder herausgehen, die unter diesem Becher C ist (er nimmt eine weiße Kugel aus seiner Tasche; damit er sich aber nicht irren kann, hat er die schwarzen Kugeln in einem besonderen Fache seiner Tasche, und wieder in einem andern die weißen); hier ist sie (er zeigt solche); ich lege die erste Kugel wieder in meine Tasche (er legt sie wirklich hinein) und es ist nichts mehr unter diesem Becher C (er hebt ihn auf, indem er die Kugel mit dem kleinen Finger hält); ich nehme diese Kugel weg (die unter dem Becher A ist); ich lasse sie durch den Tisch unter diesen Becher C gehen (er nimmt eine schwarze Kugel aus seiner Tasche); sehen Sie solche (er hebt den Becher C auf, um sie wegzunehmen und zu zeigen, bringt aber dagegen die schwarze Kugel darunter); ich lege diese andere weiße Kugel wieder in meine Tasche und befehle der schwarzen, die unter diesem Becher ist, unter diesen zu gehen; sie ist nicht mehr unter diesem Becher (er hebt den Becher B auf, indem er die Kugel, die darinnen geblieben, mit dem kleinen Finger hält), sondern sie ist schon durchgegangen (er hebt den Becher C auf und läßt die Kugeln sehen)"; hierauf nimmt er diese Kugeln in seine linke Hand, wirft solche in die Luft, behält sie aber in der rechten Hand, und stellt sich, als ob er sie noch einmal in die Luft werfe, läßt sie aber in seine Tasche fallen: er sieht in die Höhe und wieder herab, als ob er sie auf den Becher herabfallen sehe, worauf er diesen Becher aufhebt, unter welchem noch eine schwarze Kugel lag, und sagt: „Sehen Sie, meine Herren und Damen, sie ist noch einmal durch diesen Becher passirt!"

Durch einen Krebs das Wasser aus einem Glase ziehen.

(391.) Man hängt einen gekochten Krebs so an ein Glas voll Wasser, daß der Schwanz den Inhalt erreichen kann, der durch den röhrenartig gebildeten Schuppentheil des Thieres rinnen und vorn herauslaufen wird. Ist das Glas so weit leer, daß der Krebsschwanz das Wasser nicht mehr aufziehen kann, so mag Einer wetten, daß der Krebs noch mehr herauspumpen soll, und daß er dies zuwege bringen wolle, ohne das Glas oder den Krebs anzurühren oder Wasser zuzugießen. Schon aus Neugier geht man auf die Wette ein, und Der, welcher diese proponirt, wirft jetzt so viel Geld in das Glas, daß das Wasser zur Höhe steigt.

Einen fingerlangen Papierstreifen so auf den Tisch werfen, daß er auf der scharfen Kante stehen bleibt.

(392.) Man biegt das Papier in der Mitte, wie bei der Zeichnung zu sehen ist, wirft es und es wird stehen.

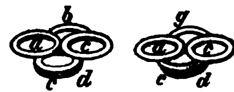


Einen Apfel durch ein Papier entzwei schneiden und dieses nicht verletzen.

(393.) Man nimmt einen fingerlangen und =breiten Papierstreifen, setzt ein Messer darauf und drückt es nieder, so kann man dasselbe samt dem Papier durch den Apfel drücken, daß dieser entzwei geht, das Papier aber ganz bleibt.

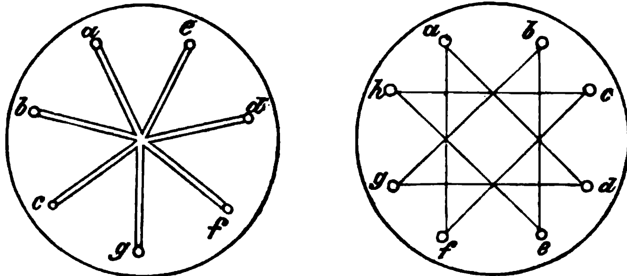
Fünf Teller so zusammenstellen, daß alle sich einander berühren.

(394.) Man nimmt fünf hölzerne Teller von derselben Größe und Stärke, legt drei, wie bei der Figur a b c d, hält den vierten, daß er hinten auf dem Rand bei b aufsteht und damit auch beide Teller a c berührt und mit seiner Front gegen den Aufsteller gerichtet ist, dann nimmt dieser den fünften Teller, stellt ihn auf den bei d gegen den ersten gelehnt und somit ist die Aufgabe gelöst. Dasselbe kann auch mit Fünfmarkstücken gemacht werden.



Zwei mathematische Kunststücke.

(395.) Die Enden eines siebenstrahligen Sternes mit sechs Geldstücken so zu besetzen, daß vor jedem Niederlegen drei Außenspitzen weiter gezählt wird, ohne da anzufangen, wo schon ein Geldstück liegt. Man nimmt das Geldstück, zählt von b—e drei und legt es auf e, dann von g—b, von d—g, von c—f, von a—c, und endlich von d nach a, so daß d übrig bleibt. Auf diese Weise sind die Geldstücke untergebracht.

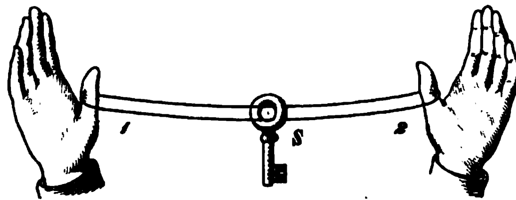


(396.) Sieben Geldstücke auf einer geometrischen Figur so zu verschieben und niederzulegen, daß immer nur der geraden Linie nachgegangen und zu einem Ausgangspunkte gezogen wird, der noch unbesetzt ist.

Die Figur mag die rechtsstehende sein, die mit Kreide auf den Tisch, eine Schiefertafel oder auch mit Bleistift auf ein Blatt Papier gezeichnet wird. Dann schiebt man ein Geldstück von a—f und legt es daselbst nieder, schiebt ein zweites von d aus auf a, ein drittes von g auf d, das vierte von b—g, das fünfte von e—b, das sechste von h—e und das siebente von c—h, so daß c übrig bleibt, und wird so der gestellten Forderung entsprechen, ohne diese Vortheile zu kennen, sich aber vergeblich bemühen.

Einen Schlüssel von einer Schnur zu lösen, obwohl diese festgehalten wird.

(397.) Man binde die Schnur mit ihren beiden Enden zusammen und hänge den Schlüssel oder Ring daran so auf, daß man das eine der beiden gedoppelten Enden beim Ausstrecken über den rechten und linken Daumen eines Andern hängt, wie die Zeichnung es veranschaulicht.



Man nimmt, um den Schlüssel von der Schnur zu lösen, mit zwei Fingern die Schnur bei S, hebt sie an den Daumen links und sucht geschwind den Theil bei 1 ganz vom Daumen abzuheben. Es wird, wenn man die Hände, die dadurch einander etwas näher gebracht worden sind, wieder mehr auseinander halten läßt, der Schlüssel herabfallen und so von der Schnur sich gelöst haben.

Eine Kupfermünze in zwei Theile zu theilen.

(398.) Auf drei Stecknadeln, die man im Dreieck auf den Tisch steckt, legt man eine kleine kupferne Münze und darauf oben und unten Schwefel, der angezündet wird. Ist dieser verbrannt, so ist die Münze gewöhnlich, ihrem Gepräge gemäß, ohne Schaden in zwei Theile getheilt, nur daß sie auf der einen Seite, wo sie erhaben war, hohl erscheint.

Unsichtbare Münze sichtbar zu machen.

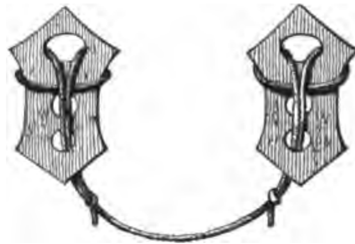
(399.) Dies wird dadurch bewirkt, daß man die Münze in die Mitte einer Schüssel legt und jemand so weit davon treten läßt, daß er die Münze nicht mehr sehen kann, gießt dann die Schüssel behutsam mit Wasser voll, ohne die Münze von der Stelle zu rücken. Durch die Brechung der Lichtstrahlen kann man nun die Münze wieder sehen.

Eine leichte Art, Glas zu schneiden.

(400.) Man nimmt ein dünnes ungeschliffenes Henkelglas und erhitzt es unweit des oberen Randes mit einen Schwefelfaden, so daß es einen kleinen Riß bekommt, dreht nun das Glas über den Faden langsam, aber etwas schräg immer weiter, bis man nach einigen Umdrehungen an den Fuß kommt. Sodann läßt man einige Tropfen Wasser auf den Riß laufen. Das Glas ist nun von dem Schwefelfaden gänzlich dem Laufe des Fadens nach durchschnitten. Dreht man es um, so werden sich alle seine Theile lösen und wie ein spiralförmiges Band erscheinen. Sie werden aber wieder zusammenschließen, wenn man es gehörig stellt.

Zwei mittels einer Schnur verschlungene und so zur Belustigung dienende Brettchen zu lösen.

(401.) Man schneidet zwei Brettchen mit 3 Löchern wie nebenan, und knüpft an eine nicht zu kurze Schnur an den Enden lange Schleifen. Eine Schleife wird von hinten durch das eine Loch geschoben und bis zum anderen in die Höhe gezogen, durch dieses hindurchgesteckt und soweit hinter geführt, daß das andere Ende sich hindurchschieben läßt. Darauf wird der Faden so angezogen, daß die Schleife aus der ersten Oeffnung hervorkommt und sich oben straff querüber spannt.



Dasselbe geschieht nun mit der anderen Schleife und dem zweiten Brettchen, worauf das erste schon befestigte Brettchen durch die Schleife gesteckt wird.

Die Auflösung geschieht in derselben Weise, aber rückwärts. Man zieht zuerst das querliegende Stück lang, durch die erstgenannte Oeffnung, steckt das andere Ende durch die Schleife, und das Täfelchen löst sich, indem der Faden ohne Hindernis durch die Löcher gleitet.

Zwei Geldstücke statt eines auf einem Teller sehen zu lassen.

(402.) Man füllt einen gläsernen Becher mit Wasser ganz voll, legt ein Stück Geld — etwa ein Zehnpfennigstück — hinein, deckt einen Teller verkehrt darüber und wendet Beides rasch um, ohne daß dabei Wasser aus dem Glase oder Luft in dasselbe eindringt. Das Geldstück liegt nun auf dem Teller, scheint aber größer zu sein und ist etwas höher zum zweiten Male in seiner natürlichen Größe sichtbar. Der Schein wird durch die Brechung der Lichtstrahlen bewirkt.

Schnell und richtig gewisse von einander verschiedene Dinge möglichst oft zu versetzen.

(403.) Man pflegt die in der Ueberschrift erwähnten Dinge auch Elemente zu nennen und statt derselben sowohl Buchstaben wie auch Ziffern zu wählen.

1. Versetzung dreier Elemente. Die für dieselben angenommenen Ziffern seien 1 2 3.

1 2 3	1 2 3
2 1 3	1 3 2
3 1 2	2 1 3
	2 3 1
	3 1 2
	3 2 1

Man setzt, wie hier links, von den gegebenen Elementen jedes zuerst und die beiden anderen, wie sie als Ziffer bezeichnend auf einander folgen. Hierauf aber schreibt man unter jede Zeile dieselbe nochmals, doch vertauscht man die beiden letzten Elemente mit einander.

2. Versetzung von vier Elementen: 1 2 3 4.

1 2 3 4	2 1 3 4	3 1 2 4	4 1 2 3
4 2	4 3	4 2	3 2
3 2 4	3 1 4	2 1 4	2 1 3
4 2	4 1	4 1	3 1
4 2 3	4 1 3	4 1 2	3 1 2
3 2	3 1	2 1	2 1

Man macht jede Ziffer zur ersten und setzt dazu die übrigen, wie sie ihrem Werthe nach auf einander folgen; so erhält man die vier Hauptordnungen:

1 2 3 4   2 1 3 4   3 1 2 4   4 1 2 3.

Von den drei letzten Elementen jeder dieser vier Hauptordnungen macht man dann jedes zum ersten und fügt die übrigen wie sie folgen hinzu, und man erhält die Unterordnungen:

1 (3 2 4)	2 (3 1 4)	3 (2 1 4)	4 (2 1 3)
1 (4 2 3)	2 (4 1 3)	3 (4 1 2)	4 (3 1 2).

Werden nun von diesen Haupt- und Unterordnungen die beiden letzten Ziffern mit einander vertauscht, so erhält man die noch übrigen Unterordnungen und so auch folgende sämtliche Versetzungen:

1 2 3 4	2 1 3 4	3 1 2 4	4 1 2 3
1 2 4 3	2 1 4 3	3 1 4 2	4 1 3 2
1 3 2 4	2 3 1 4	3 2 1 4	4 2 1 3
1 3 4 2	2 3 4 1	3 2 4 1	4 2 3 1
1 4 2 3	2 4 1 3	3 4 1 2	4 3 1 2
1 4 3 2	2 4 3 1	3 4 2 1	4 3 2 1.

Das Fünfzehnerspiel und seine Lösung.

(404.) Das Fünfzehnerspiel (Boss Puzzle), angeblich ein Geduldsund Vexirspiel allerersten Ranges, geeignet, die Gemüther höchlich zu erregen, ein Spiel, bei welchem die Anzahl der Kombinationen unendlich groß ist. In Wahrheit aber eine höchst einfache und simple Aufgabe, kaum geeignet, dem Besitzer des Schlüssels eine halbe Stunde im einsamen Wartezimmer zu kürzen, beruhend auf einer so einfachen Theorie, daß zur Auffassung derselben nicht die geringsten mathematischen Vorkenntnisse erforderlich sind; ein Spiel, das in den wesentlichen Eigenschaften nur 105 Kombinationen bietet, welche sich sämtlich auf nur zwei verschiedene Fälle zurückführen lassen. Bei dem Spiele werden bekanntlich fünfzehn Würfel oder Scheiben, welche die Nummern 1 bis 15 tragen, in einen viereckigen offenen flachen Kasten bezüglich der Nummern willkürlich in der Weise eingelegt, daß sie vier Reihen bilden, von denen die drei oberen je vier, die unterste drei Würfel enthalten. Die letzte Reihe erhält hierdurch eine Lücke, z. B.:

Fig. 1.

9	5	11	6
12	8	7	3
13	10	15	1
14	4	2	

oder

Fig. 2.

4	12	1	10
14	11	15	3
6	13	9	5
8	2	7	

und das Studium kann beginnen.

Theorie: Die Steine sollen durch bloßes Schieben unter fortwährender Benutzung der Lücke in richtige Reihenfolge 1, 2, 3 bis 15 gebracht werden. Dies läßt sich immer erzielen, es kommt nur darauf an, ob man in der richtigen Ecke anfängt. In der einen Hälfte der Fälle muß man von oben links anfangen und die Ziffern in den Zeilen von links nach rechts ordnen, wie bei der gewöhnlichen Schrift; in der andern Hälfte der Fälle muß man von oben rechts beginnen und die Zeilen von

rechts nach links laufen lassen, wie bei der hebräischen Schrift. Wir betrachten zuerst die Ordnung von links nach rechts.

Wäre die richtige Reihenfolge schon hergestellt, so würde nirgends eine kleinere Nummer hinter einer größeren stehen, welches Steinepär man auch betrachten mag. So oft also in der gegebenen Anordnung eine kleinere Nummer hinter einer größeren steht, so viel Fehler der Reihenfolge enthält sie. Es kommt nun darauf an, ob die Fehlerzahl gerade oder ungerade ist. Wir werden finden, daß bei gerader Fehlersumme von oben links zu beginnen, bei ungerader aber nur die hebräische Anordnung von rechts nach links herstellbar ist, welche als Spiegelbild der vorigen bezeichnet werden kann.

Die Ermittlung der Fehlersumme ist sehr einfach. Es sollen alle möglichen Päre mit einander verglichen werden. Man vergleiche also den ersten Stein mit allen folgenden, den zweiten gleichfalls mit allen folgenden (aber nicht mit dem vorhergehenden, denn mit dem ist er schon verglichen) u. s. w. und zähle fortlaufend die Steine mit kleinerer Nummer. Z. B. in Fig. 1. Hinter 9 stehen acht kleinere Nummern, hinter 5 stehen vier, hinter 11 stehen nur acht (denn 9 und 5 stehen davor, und das ist kein Fehler) u. s. w. Die Zählung giebt 56. Bei Fig. 2 erhält man 59. Die größte Fehlersumme wird sich selbstverständlich dann ergeben, wenn alle Steine in verkehrter Ordnung stehen: 15, 14, 13 ... bis 1; die Fehlerzahl ist dann die Summe aller Zahlen von 14 bis 1, also = 105. Mehr Fälle sind also nicht möglich. Es können zwar bei gleicher Fehlerzahl verschiedene Anordnungen stattfinden, aber darauf kommt es durchaus nicht an.

Die Aufgabe können wir nun so aussprechen: Es soll die Fehlerzahl durch Verschieben der Steine (ohne Herausheben eines Steins) auf 0 gebracht werden. Die Verschiebung der Steine in wägerechter Richtung verändert die Fehlerzahl gar nicht, die Verschiebung eines Steines in senkrechter Richtung aus einer Reihe in die andere ist gleichbedeutend mit einem Ueberspringen dreier Steine, von welchem Platze aus es auch stattfinden mag. Man hätte also wesentlich dieselbe Aufgabe, nur nicht in so handlicher Form, wenn man die Steine auf dem Tische in gerader Linie legte und dann versuchte, sie dadurch in Reihenfolge zu bringen, daß man je einen Stein immer drei Steine überspringen läßt, weder mehr noch weniger.

Läßt man einen Stein vorwärts über einen benachbarten Stein springen, so ändert sich die Fehlerzahl um 1, und zwar wächst sie um 1, wenn eine kleinere Nummer über eine größere, sie nimmt ab um 1, wenn eine größere Nummer über eine kleinere springt. Dasselbe gilt für einen zweiten und einen dritten übersprungenen Stein. Die durch die Technik des Spiels allein gestattete gleichzeitige Ueberspringung dreier Steine ändert also die Fehlerzahl um 1 oder um 3 (+ oder —), und zwar um 1, wenn die drei übersprungenen Nummern theils größer, theils kleiner sind als die des springenden Steins, weil dann zwei entgegengesetzte Aenderungen einander aufheben, dagegen um drei, wenn die übersprungenen Nummern alle größer oder alle kleiner sind als die springende. Die senkrechte Schiebung eines Steins aus einer Reihe in die andere bringt also jedenfalls eine ungeradzahlige Aenderung der Fehlersumme hervor.

Befindet sich, wie oben vorausgesetzt, die Lücke anfangs in der untersten Reihe, und soll sie zum Schluß wieder in der untersten Reihe sein, so muß man eben so viel Steine aufwärts schieben, als man abwärts geschoben hat, d. h. die Technik des Spiels gestattet nur eine gerade Anzahl senkrechter Schiebungen. Eine gerade Anzahl ungeradzahliger Aenderungen liefert aber offenbar eine geradzahlige Aenderung der Fehlersumme.

Die Aufgabe ist also die, eine gegebene Fehlersumme durch geradzahlige Aenderungen auf 0 zu bringen. Nun kann man aber eine ungerade Zahl durch geradzahlige Aenderungen nie auf 0 bringen, höchstens auf 1 vermindern. Hat man also, ohne vorhergehende Zählung der Fehler, die ersten 13 Steine von links nach rechts geordnet, und stehen dann die beiden letzten Steine nicht von selbst richtig, sondern verkehrt: 15, 14, so ist keine Macht und Weisheit im Stande, diesen Fehler auszumerzen, ohne daß an einer andern Stelle ein Fehler zum Vorschein kommt. Es ist dies ein Zeichen, daß die gegebene Anordnung eine ungerade Anzahl Fehler hatte. Man hat also das Ordnen von der falschen Ecke begonnen, man hätte von oben rechts anfangen und die Ziffern nach hebräischer Zeilenrichtung ordnen sollen.

Diese Anordnung von rechts nach links ist natürlich fehlerlos, sobald man die Fehlersumme nach hebräischer Zeilenrichtung zu bestimmen versucht. Betrachtet man sie aber als eine gegebene Aufgabe und bestimmt demgemäß ihre Fehlersumme von links nach rechts, so findet man zwischen Steinpären verschiedener Reihen keinen Fehler, jede Reihe mit vier Steinen hat sechs, die letzte Reihe mit drei Steinen hat drei Fehler in sich, die Fehlersumme ist demnach $3 \times 6 + 3 = 21$, also ungerade. Hatte nun die gegebene Anordnung eine ungerade Fehlerzahl, so läßt sich dieselbe durch geradzahlige Aenderungen in 21 verwandeln, in diesem Falle ist also die hebräische Anordnung möglich.

Praxis: Ist in der gegebenen Anordnung das freie Feld nicht in der untersten Reihe, so schiebe man zuerst ein pär Steine aufwärts, so daß die Lücke in der untersten Reihe ist, denn hierauf fußt unsere Theorie. Dann zähle man in der oben erläuterten Weise die Fehler und sehe, ob die Fehlerzahl gerade oder ungerade ist. Im ersten Falle beginne man mit 1 von oben links, im andern von oben rechts. Auf welchem Wege man die Ziffern an ihren Platz bringt, ist für das Schlußergebnis völlig gleichgültig. Man verfahre also so, daß eine Zahl ihrem Platze immer näher kommt, indem man hinten herum Platz macht, ohne die bereits geordneten Steine zu rühren. Auf diese Weise bringt man die drei ersten Steine jeder Reihe ohne Schwierigkeit an ihren Platz, nur das Einrücken des vierten Steines in seine Ecke kann für den Anfänger schwierig sein.

Dazu hat man zwei Mittel. Entweder man schaltet in die betreffende Reihe vorläufig einen falschen Stein und schaltet ihn später wieder aus, oder man rückt den vierten Stein erst unter den dritten, schiebt den vor- oder drittletzten geordneten Stein vorläufig aus seiner Reihe, setzt den vierten Stein hinter den dritten, macht seine Ecke frei und rückt dann ein. Es genügt, diese Mittel an den Zahlen 9, 10, 11, 12 zu zeigen, weil sich in dieser Reihe des engen Raumes wegen die Schwierigkeiten häufen.

Die 9 kann man ohne Schwierigkeit auf ihren Platz bringen. Stehen dann die übrigen Zahlen wie in Fig. 3, so kann man die 10 nur so an ihren Platz bringen, daß man sie zuerst hinter die 12 setzt, Fig. 4, dann die 11 nach links, die 13 nach unten, 12 und 10 nach rechts, 9 nach oben schiebt, Fig. 5, und dann die 12 ausschaltet (erstes Mittel).

Fig. 3.

9	12	13	14
	10	11	15

Fig. 4.

12	10	13	14
9		11	15

Fig. 5.

9	12	10	14
11		13	15

Schiebt man dann die 10 nach links, 13 nach oben und 12 nach rechts, Fig. 6, so kann man die 11 nur dadurch hinter 10 bringen, daß die 9 nach unten, 10 nach links ausweicht, 11 hinaufrückt, 12 nach links Platz macht, dann 13 nach unten geht und 9, 10, 11 in ihre Plätze rücken (zweites Mittel), Fig. 7. Um nun die 12 hinter 11 zu setzen, schalten wir zunächst 13 ein, Fig. 8, setzen 12 hinter 13, Fig. 9, machen ür 12 die rechte Ecke frei und schalten 13 aus, Fig. 10.

Fig. 6.

9	10	13	14
	11	12	15

Fig. 7.

9	10	11	14
	12	13	15

Fig. 8.

10	11	13	14
9		12	15

Fig. 9.

11	13	12	14
10	9		15

Fig. 10.

10	11		12
9	15	13	14

Setzt man nun 9, 10, 11, 12 in ihre Reihe, so enthält die letzte Reihe noch zwei Fehler, mag ihre Anordnung wie hier 15, 13, 14 oder auch 14, 15, 13 sein. Um die letzten drei Steine zu ordnen, müssen wir die vorletzte Reihe linksum in die linke

Ecke schieben, Fig. 11, und dann die 15 aufwärts, 13 links, 14 abwärts schieben, so daß 13 links von 14 steht, Fig. 12. Nun können sämtliche Steine rechtsum an ihre richtigen Plätze rücken. Man kann selbstverständlich 9, 10, 11, 12 auch in die rechte Ecke schieben und die letzten drei Steine der linken Ecke so ordnen, daß 15 rechts von 14 steht.

Fig. 11.

11	12		14
10	9	15	13

Fig. 12.

11	12		15
10	9	13	14

Man kann dem Spiel noch einige Abwechslung abgewinnen, indem man die Anordnung in Schlangenlinien, Spiralen oder dergleichen macht. Die allgemeinste Aufgabe dieser Art, welche alle anderen in sich schließt, ist folgende: Gegeben eine beliebige Anordnung, verlangt eine beliebige andere! Man ändere beide Anordnungen, wenn nöthig, durch einfache Verschiebungen so um, daß das freie Feld in der letzten Reihe ist, und bestimme dann von beiden die Fehlersumme. Sind beide Summen gerade oder beide ungerade, so ist die Aufgabe lösbar, und zwar ganz mit den beschriebenen Mitteln in der beschriebenen Weise; ist eine gerade, die andere ungerade, so kann man zwar die verlangte Anordnung nicht herstellen, wohl aber ihr Spiegelbild.

Wer der dargestellten Theorie nicht glaubt und das Schlußergebnis 13, 15, 14 (oder 14, 13, 15 oder 15, 14, 13) ohne Aenderung der Zeilenrichtung in Ordnung zu bringen strebt, der wird eben so wenig zum Ziele kommen als Einer, der die geometrische Quadratur des Kreises oder das perpetuum mobile sucht, oder der sieben Mark mit lauter Zweimarkstücken ohne Rest und Ueberschuß bezahlen will, und wir wünschen ihm bei seinen vielabendlichen Anstrengungen viel Glück zu „des Prinzipals Verzweiflung“. (B. T.)

Wie ein alter Kupferstich, „Die Melancholie“ von Albrecht Dürer, aus dem Jahre 1514 beweist, ist das Spiel ein sehr altes; derselbe stellt eine geflügelte weibliche Figur dar, die anscheinend ermüdet die Arbeit aufgegeben hat, eine große Anzahl in Zeichnungen vor ihr liegender Aufgaben zu entwirren. Sie ist ferner umgeben von wissenschaftlichen Instrumenten, Handwerkszeug und „einer Art Kalender“. Diese Art Kalender aber ist nichts Anderes, als das in sechzehn kleinere Felder getheilte Quadrat mit den sechzehn Blöcken, und zwar in solcher Anordnung, daß je vier Ziffern nach allen Seiten hin die Summe 34 ergeben. Es ist dies die „neueste“ Variante des Fünfzehnerspiels. Es unterliegt somit keinem Zweifel, daß das „Boß-Puzzle“ vor nahezu vierhundert Jahren in Deutschland schon bekannt war. Wir legen zwar keinen großen Werth auf das Prioritätsrecht dieses wichtigen Spieles, aber es ist doch immerhin interessant, zu sehen, wie auch solche Spielereien in ewigem Wandel ihre Reise durch die Jahrhunderte fortsetzen. — Ein Abdruck von A. Dürers „Melancholie“ befindet sich in Londoner Art-Journal, Jahrg. 1851, und ist daher leicht zu beschaffen.

Das Feder- oder Bitterspiel.

(405.) Zu diesem Spiele braucht man 60—100 Hölzchen verschiedener Form: Stäbchen, Spieße, Gabeln, alle ungefähr 15 cm lang, nebst zwei Hebern mit Häkchen. Jedem Hölzchen — die beiden letzten ausgenommen — ist ein gewisser Werth mit Punkten beigelegt, der sich nach der Schwierigkeit, mit der es unter den anderen hervorzuheben ist, richtet; die mit Zähnchen gelten mehr als die mit Häkchen und diese wieder mehr als die glatten. Nachdem alle Hölzchen zusammen aus der Büchse auf den Tisch geworfen, so daß sie bunt unter einander liegen, wird mit dem Häkchen eines nach dem andern von dem „Haufen“ abgehoben oder herausgezogen, doch so, daß kein anderes „zittert“. Der Erste nimmt die am freiesten liegenden Hölzchen weg und darf so lange damit fortfahren, bis eins derselben außer dem herausgehobenen zittert. Dann kommt der Zweite daran. Wer zum Schluß, wenn alle Hölzchen weggehoben sind, die meisten Punkte zählt, hat gewonnen. Das Kunststück besteht dabei in dem leisen, sichern und vorsichtigen Abheben.

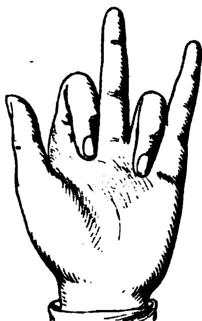
Dieses interessante Spiel ist nur für kleine Kreise an einem runden Tisch, damit jeder der Mitspielenden es bequem und gleichweit zum Abheben hat, übt Auge und Hand in besonderer Weise, ist aber auch zugleich ein Zankspiel. Denn der so eben Abhebende

will es in vielen Fällen nicht zugeben, daß eines der nicht abgehobenen Stäbchen gezittert habe, während einige der Anderen es wahrgenommen zu haben behaupten; es ist daher gut, wenn einem nicht am Spiele Betheiligten die Entscheidung zusteht.



Die goldene Zahl an der Hand zu finden.

(406.) Das Erste, was die Kalendermacher für das Jahr bemerken, ist die goldene Zahl, und sind derselben 19; wenn sie herum sind, so fallen die Mondjahre wieder auf dieselben Tage des Sonnenjahres. Den Anfang hat sie genommen in dem ersten Jahre des Nikäischen Konzils, 323 n. Chr. Von diesem zurückgerechnet, hat man gefunden, daß in dem ersten Jahre n. Chr. G. 0 gezählt worden. Deswegen zählt man 1 zur Jahreszahl und dividirt die Summe durch 19; was übrig bleibt, ist die goldene Zahl. Bleibt nichts übrig, so ist sie 19. An den Fingern läßt sich dies nach der nebenstehenden Figur leicht abzählen.



Die Monate, welche 30 oder 31 Tage haben, an den Fingern abzählen.

(407.) Man giebt der Hand die nebenstehende Gestalt und fängt bei dem Daumen zu zählen an, wobei die Monate, welche auf die niedergebogenen Finger kommen, 31, die andern 30 Tage haben.

Darin ist das folgende Räthsel verborgen.

Es hat A J N S 30 Tage, und nur das F hat 4 × 7.
J M M O D J A pflegt ihren Lauf in 3 × 10 stets zu üben.

A J N S sind die Anfangsbuchstaben in April, Juni, November, September.

F, der Februar, hat 4 × 7, nämlich 28 Tage.

Juli, März, Mai, Oktober, Dezember, Januar, August haben 31 Tage.

Gymnastische Kunststücke.

(408.) 1. Ein dicker Stock wird auf den Boden gestemmt. Man faßt ihn mit einer, z. B. der linken Hand oben, mit der rechten etwa zwei bis drei Fuß vom Boden an, und biegt sich, ohne loszulassen, mit dem Kopfe unter der rechten Hand hindurch und wieder zurück; so auch umgekehrt.

2. Man stellt sich mit dem Rücken an eine senkrechte Wand, so daß die Fersen etwa 5 cm von derselben entfernt sind, und sucht auf dem Boden ein vor den Fußspitzen hingelegtes Stück Geld aufzuheben. Mit ganz dicht an die Wand gesetzten Fersen ist es beinahe nicht möglich, weil der Schwerpunkt des Körpers, indem man sich herunterbeugt, zu viel vorwärts rückt, da derselbe nicht zurückweichen kann.

3. Bei dem Springen über die Stuhllehnen setzt man die Hände auf die Lehne und voltigirt mit und ohne Anlauf von der Sitz- und Rückseite hinüber, stellt mehrere Stühle in gewissen Entfernungen hinter einander und springt nach der Reihe über dieselben. Auch kann man, wenn man geübt ist, in einem Sprunge über zwei dicht hinter einander stehende Stühle springen, so daß die Lehnen um den Zwischenraum des Sitzes von einander entfernt sind, oder auch über zwei mit den Lehnen neben einander gestellte, welches Aehnlichkeit mit dem Ecarté von der Seite über das Voltigirpferd hat. Endlich können auch mehrere Päre von Stühlen hinter einander gesetzt werden, um darüber zu springen.

4. Man legt einen nicht zu dicken, cylindrischen oder runden Körper, z. B. eine steinerne Flasche oder auch eine Kugel, auf die Erde, setzt sich darauf, indem man die Beine vorwärts ausstreckt und über einander legt, so daß nur ein Absatz den Fußboden

berührt, oder, um es noch mehr zu erschweren, kreuzt man die Beine über einen Stock, der mit seinem unteren Ende auf dem Fußboden, mit dem oberen auf dem Schoße ruht. In dieser Lage nun, in welcher der Körper nur zwei Punkte zur Unterlage hat, sucht man eine Nadel einzufädeln oder ein Licht an dem andern anzuzünden u. dgl. — eine gute Uebung zur Haltung des Gleichgewichts und zugleich ein Kunststück, das in einer munteren Gesellschaft viel zu lachen giebt.

5. Man stellt sich mit dichtgeschlossenen Füßen hin, steckt ein Messer an der rechten Seite dicht bei der kleinen Zehe des rechten Fußes senkrecht in den Fußboden und dreht sich, ohne die Füße zu verrücken, mit gehobenen Knieen so weit links herum, daß man das Messer mit der rechten Hand, die hinter den Kniekehlen herumgeführt wird, erreicht und auszieht. Es wird viel Biegsamkeit des Rückgrats dazu erfordert.

6. Man faßt mit der rechten Hand den linken Fuß und springt mit dem rechten Fuß hinüber. — Dasselbe umgekehrt. Es ist nicht so leicht, wie man denkt.

7. Ein Stück Geld wird auf die Erde gelegt. man stellt sich in der Entfernung von etwas weniger als die Körperlänge von demselben, in den Händen hölzerne Teller haltend, vermittels welcher man, ohne die Füße zu rücken, auf dem Boden hinkriecht, um das Stück Geld mit dem Munde aufzuheben, wobei aber zur Bedingung gemacht wird, daß man den Boden mit keinem Theile des Körpers als mit den Füßen und dem Munde berühre, auch auf eben die Art wieder zurückgehe und sich an der vorigen Stelle in die Höhe richte. Dieses Kunststück erfordert sehr viel Anstrengung des Rückens und der Arme.

8. Um den ganzen Körper starr zu machen, legt man sich gestreckt auf den Fußboden und läßt von einem Andern die Hände unter den Nacken legen und sich so wie eine Statue aufrichten, wobei der Körper völlig gerade bleiben muß.

9. Auf den Händen laufen ist eine Kunst, die nur Wenigen gelingt; eine Vorübung dazu ist, sich auf den Händen gegen eine Wand zu stellen.

10. Man macht einen Anlauf gegen eine Wand, stemmt den einen Fuß gegen dieselbe und springt mit dem andern über jenen hinüber, wobei sich der Körper herumdreht, so daß man von der Wand abgewendet auf den vorderen Fuß zu stehen kommt, indem der erste noch unbeweglich gegen die Wand gestemmt bleibt.

11. Mit einem Anlaufe kann man auch einige Schritte gegen eine senkrechte Wand hinanlaufen und etwas in der Höhe Hängendes, z. B. einen Hut, herunterlangen; man muß sofort mit einer schnellen Wendung herunterspringen.

12. Seinen eigenen Fuß an den Mund, an die Brust, an die Stirn, in den Nacken zu bringen, sich ohne Hülfe der Hände auf beide Kniee niederlassen und wieder aufzurichten, sich nach orientalischer Manier ohne Hülfe der Hände hinzusetzen und wieder aufzurichten, die Hand des wägrecht ausgestreckten Armes mit dem Fuße zu berühren und hundert andere kleine Uebungen tragen alle dazu bei, den Körper zu jeder beliebigen Bewegung geschickt zu machen.

13. Balancirkünste. Einen Stock auf dem Finger zu balanciren ist leicht, wenn er nicht zu kurz ist. Etwas schwerer schon ist es, denselben von einem Finger auf den andern zu bringen, ihn erst auf der flachen Hand und sodann durch eine schnelle Bewegung auf dem Rücken derselben zu balanciren, desgleichen auf dem Fuße, auf der Stirne, der Nase, auf den Zähnen, auf dem Kinn, Ellbogen ꝛc.

Die schwersten Kunststücke sind solche, bei welchen zwei oder mehrere Körper auf einander balancirt werden. Der Balancirer setzt einen stumpfgeschliffenen Degen auf die Stirn und oben auf den Knopf desselben einen andern Körper, oder er kehrt den Degen um und läßt auf der Spitze desselbe einen Teller rotiren, worauf wieder ein zweiter Degen auf der Spitze steht.

Er nimmt ein Weinglas, setzt kurze thönerne Tabakspfeifen hinein, so daß die Köpfe herausstehen, in diese setzt er wieder andere Pfeifen und balancirt das ganze Gebäude, das er nach Maßgabe seiner Geschicklichkeit vergrößert, auf den Zähnen.

Er macht aus über einander befestigten Hölzern eine Pyramide, setzt gefüllte Gläser und brennende Lichter darauf und balancirt es, indem er selbst auf dem Drahte schreitend sich im Gleichgewicht hält.

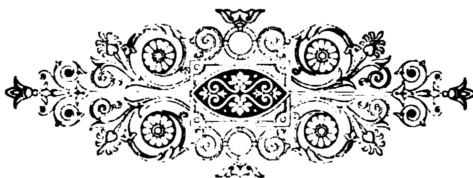
Bei dem Kunststück mit dem Reifen setzt der Künstler ein Glas Wasser frei in einen gewöhnlichen Faßreifen, ergreift diesen sodann oben senkrecht über dem Glase, bringt ihn erst in langsame Schwingung, verstärkt diese immer mehr nach dem Tone der Musik und macht am Ende die heftigsten Bewegungen, indem er den Reifen mit dem Glase bald über den Kopf, bald bei den Füßen, bald zur einen, bald zur andern Seite mit äußerster Schnelligkeit herumschwingt und selbst dazu tanzt und sich dreht, ohne daß das Glas aus dem Reifen fällt oder auch nur ein Tropfen herausfließt. Dieses seltsame Kunststück ist indessen gar so schwer nicht nachzumachen. Die nach und nach verstärkte Schwungkraft erhält Reifen, Glas und Wasser zusammen, wie wenn es ein fester Körper wäre.

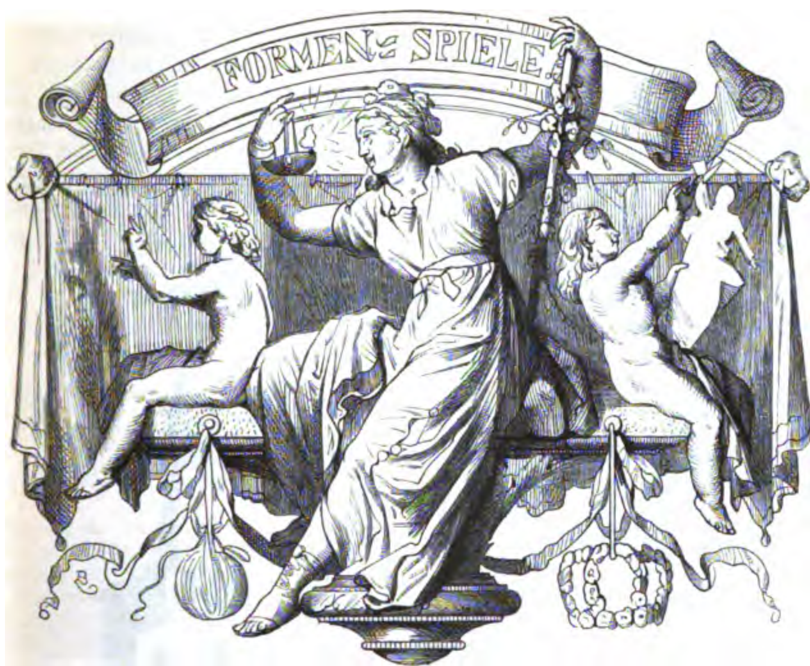
Das Stöckchenspiel.

(409.) Hierzu gehören drei etwa $^1/_2$ m gleichlange, glatt polirte Stöckchen. Das Kunststück besteht darin, mit zwei der Stöckchen das dritte zu einer Klavierbegleitung im Dreivierteltakt gleichmäßig so herüber und hinüber zu schlagen, daß es in permanenter Bewegung bleibt. Seiner Zeit machte Karl Rappo — der Jongleur und Athlet — damit viel Glück, und in allen Gesellschaften versuchte man ihm dieses Balancirkunststück nachzumachen; so leicht, wie es scheint, ist es aber doch nicht.

Joujou.

(410.) Zwei runde Holzscheiben hübsch gedrechselt, in der Mitte durch einen Zapfen verbunden und an diesen zwischen den Platten eine Schnur zum Auf- und Abrollen angebracht, bilden den Spielapparat. Die Ausführung geschieht, indem die Schlinge am Ende der Schnur über den Zeigefinger gezogen und die Plättchen durch einen Ruck der Hand in die Höhe zwischen den Daumen und Zeigefinger geschnellt werden. Mit einiger Uebung kann man es in dieser Geschicklichkeit bis zum Kunststück machen, von beträchtlicher Höhe herab, nach rechts und links in horizontaler Richtung, selbst mit den Zähnen die beträchtlich verlängerte Schnur gefaßt, bringen.
Man kennt weder den Erfinder dieses Spiels, noch das Volk, bei dem es erfunden ist, genau. Nach Einigen ist es ostindischen Ursprungs und zum Zeitvertreib für eine indische Prinzessin erfunden. In Bengalen wird es „Baudelied" genannt. — Von da kam es 1790 nach England und zuerst in die Mode, dann nach der Normandie und Flandern, und hieß joujou de Normandie; 1791 schenkte in Paris der Herzog von Orleans an Madame de Bouffon ein mit Brillanten besetztes Joujou im Werthe von 2400 Livres. Man erzählte auch, die Emigranten hätten anfangs die Siegelkapseln ihrer Adelsdiplome in Joujous umgewandelt. Gewiß ist, daß dieses jetzt überall verbreitete Spielwerk von Aachen und Koblenz aus nach Deutschland gebracht wurde, samt einer Theorie des Spieles von Professoren der Mathematik, die darüber Collegia lasen, ausgeklügelt. Ausschreitungen aller Art fanden statt, als das Spiel im Zenith der Mode stand. Man hatte tellergroße und winzig kleine Joujous, von Zucker gebackene und goldene.





II.

Formenspiele.

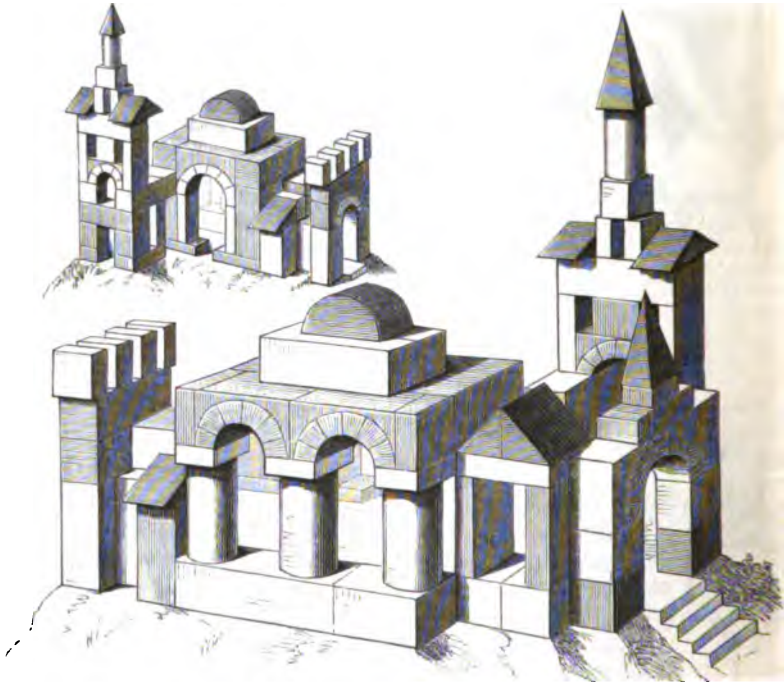


ei allen Formenspielen kommt es darauf an, durch das Bilden von überraschenden Figuren zu unterhalten, entweder sich ganz allein oder auch eine Gesellschaft. Eine geschickte Hand und ein scharf sehendes Auge bedingen sowohl die von Papier ausgeschnittenen wie die mit Faden und Kettchen gelegten und mit dem Stift gezeichneten mathematischen Aufgaben und Figuren. Eine Hauptsache dabei ist Genauigkeit, im Gegensatze zu dem „Blindzeichnen“, bei welchem es nur einen Scherz gilt.

Bei den durch Handstellungen hervorgebrachten Schattenbildern an der Wand muß die Aehnlichkeit mit dem Dargestellten drastisch wirken, wie bei dem Schattenbilderspiel im Kasten die Beweglichkeit der Puppensilhouetten und bei den Fixirschatten der verkleideten Personen die Unähnlichkeit mit der wahren Gestalt.

Das Formenspiel als solches ist sehr vielseitig. Es können Formenvariationen durch verschiedenartiges Zusammensetzen von gleichen und ungleichen Stücken, wie bei den chinesischen Mosaikspielen, durch Verschlingungen, wie bei dem Bindfadenabheben, durch Aus- und Einschnitte, wie bei den Gliederketten von Karton, durch Einkerben in Obstschalen, durch Brot-, Wachs- und Thonkneten, durch Papier- und Leinenfalten und Aehnliches zustande kommen. Es fragt sich nur, wie hoch man seine Ansprüche an dergleichen Produktionen stellt, die nur

eine vorübergehende Unterhaltung, keine Kunstwerke zu sein bestimmt sind. — Der Farbenreiz mit den Formenspielen, wo es angemessen ist, diesen damit zu verbinden, wird eine verstärkte Wirkung erzeugen, wie bei dem Formenlegen mit farbigen Mosaik- und Bausteinen. Hierzu bieten auch die Blumenspiele Gelegenheit: in den „redenden Sträußchen“ und den Blumenfächern, welche die Form einer bestimmten Blume, z. B. einer Rose, haben und, indem man sie fächerartig aus einander schiebt, eine Blume neben der andern zeigen und dadurch etwas aussprechen oder einen Namen durch die Anfangsbuchstaben der an einander gereihten Blumen bezeichnen, z. B. Winde — Jasmin — Levkoje — Hyazinthe — Epheu — Lilie — Myrte — den Namen Wilhelm. Man hat hierzu ein Blumenalphabet auf 25 Fächerglieder gemalt.

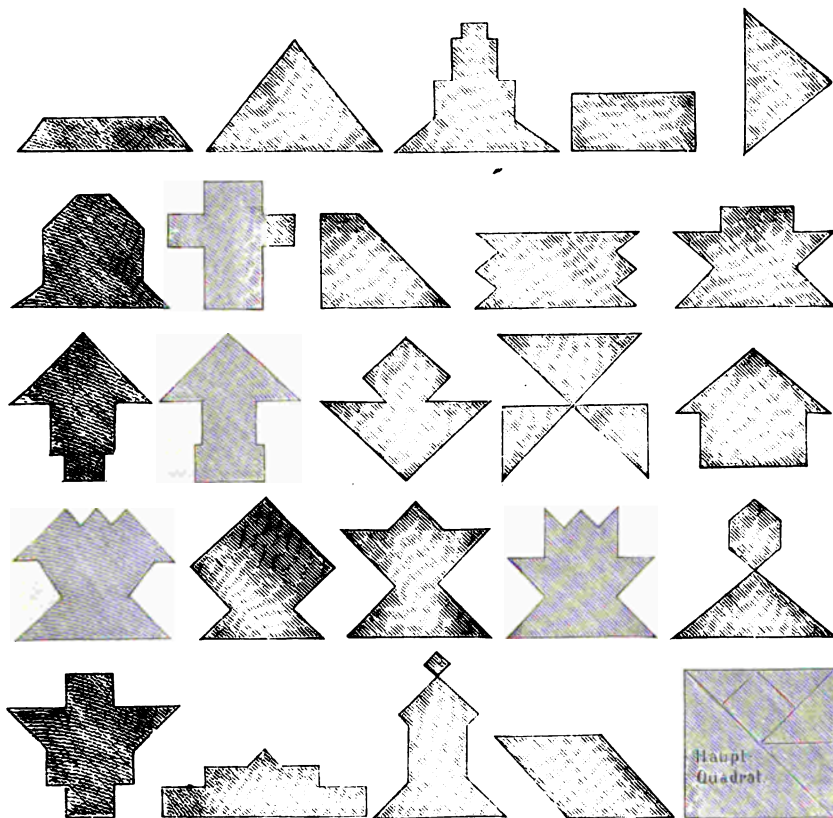


Häuserbau mit Steinen aus Georgens' „Baukasten“.

Zu den überraschenden Formenspielen gehören auch die Perspektivbilder, die man aus einander zieht und die das Auge in die Weite schauen lassen. Das Spiel damit besteht darin, daß man allerhand Veränderungen durch kleine Einlagen und einen andern Hintergrund hervorbringen kann. Das Kaleidoskop mit seinen wechselnden Strahlenbildern, die sich nicht fixiren lassen, die Laterna magica, die sich den Schattenbildern anreiht, die Marienglasbilder, die, auf ein Porträt gelegt, dieses in allen möglichen Verwandlungen, z. B. als eine elegante Dame in Putz, als Nonne in schwarzer Schleiertracht, als Student in Carbonari und Käppi, als Ritter ꝛc., zeigen, gehören zu den anmuthigen Formenspielen, durch welche die Phantasie wie das Gemüth Befriedigung finden, da sich durch eine nur mäßige Aktion schon reizende Erfolge erzielen lassen.

1. Bauspiele.

(411.) Eines der beliebtesten Formenspiele ist das Bauen. Aber der Baukasten darf nur das durchaus einfache Material von Bausteinen, die genau und sorgfältig gearbeitet sein müssen, damit sie zu einander passen und dem Gebauten Halt geben, bieten. Theils sind es Würfel von einfacher, doppelter oder dreifacher Länge, theils einfache und doppelte Würfelplättchen, Prismen und Pyramiden wie Dach- und Thurmformen, theils Säulen und Bogen, die zu regelmäßigen architektonischen Gebilden zusammengesetzt werden können und der Jugend eine unerschöpfliche Quelle zur Bethätigung der Erfindung und des Geschmackes sind. Der Erfinder der hölzernen Baukasten ist Lavater. Georgens Baukasten (Centralverlag von Unterrichts- und Beschäftigungsmitteln, Berlin, Markgrafenstr. 77) ist der erste, welcher „Steine" aus wirklicher Steinmasse, in zarter Färbung mathematisch genau gegossen, enthält, und von welchem zwanzig Ausgaben im Preise von 1,50 — 10 ℳ ausgegeben sind.

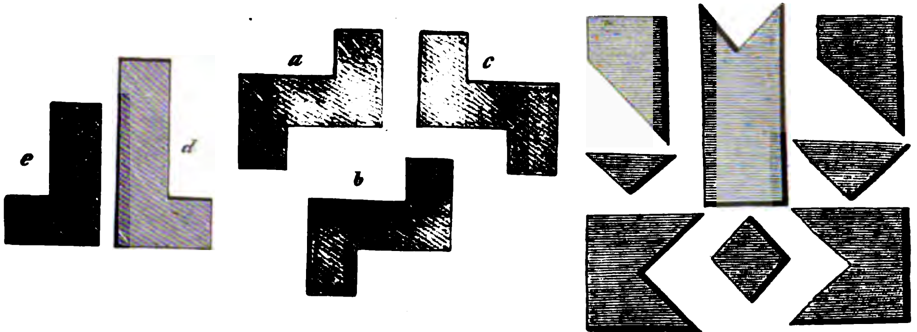


Das Puzzlespiel.

(412.) Das Puzzlespiel ist ein uraltes Grillenspiel. Das Quadrat A in verjüngtem Mäßstabe wird von Pappe oder am besten von Holz verfertigt und besteht aus sechs verschiedenen Täfelchen, welche man auf eine solche Weise zusammensetzt, daß daraus die hier gegebenen Figuren sich bilden, die nach Belieben vermehrt werden können. Ein sehr hübsches Material dazu bietet: Georgens „Täfelchenlegen", in dem oben genannten Berliner Verlage. Die Plättchen sind in Steinmasse in acht harmonischen satten Farben gegossen. Zu dem Puzzlespiele empfiehlt sich die große Ausgabe mit den sechs verschiedenen Grundformen des Hauptquadrates unter Nr. 4.

Einige andere Zusammensetz- oder Verwandlungsspiele.

(413.) Die Stücke dazu werden sämtlich aus starker Pappe geschnitten.

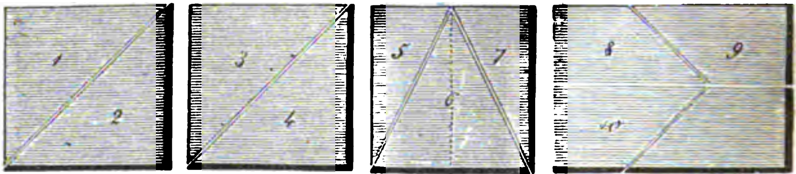


1. Aus den fünf Stücken a—e ist ein griechisches Kreuz zu gestalten.

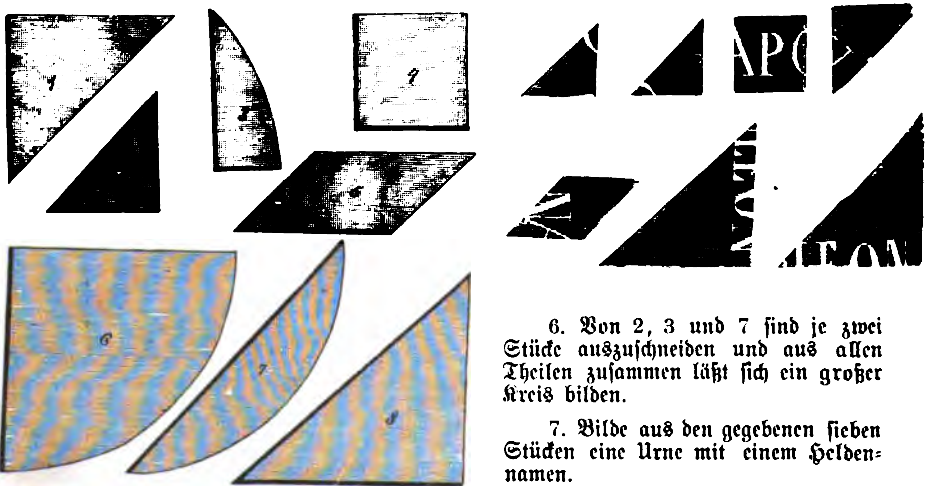
2. Wird zu den Stücken a b und c noch ein gleiches Stück hinzugefügt und d und e verdoppelt, so läßt sich ein Quadrat daraus zusammensetzen.

3. Vier gleiche Stücke geben ein neues Kreuz, und welches?

4. Eine noch andere Kreuzform läßt sich aus den acht rechtsstehenden Stücken zusammensetzen, und welche?



5. Zuerst werden die hier gegebenen drei gleich großen Quadrate und ein Rechteck gebildet, dann wird die bezeichnete Theilung vorgenommen und aus den erhaltenen zwölf Stücken ein größeres Quadrat gebildet.

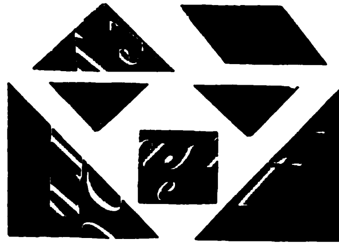


6. Von 2, 3 und 7 sind je zwei Stücke auszuschneiden und aus allen Theilen zusammen läßt sich ein großer Kreis bilden.

7. Bilde aus den gegebenen sieben Stücken eine Urne mit einem Heldennamen.



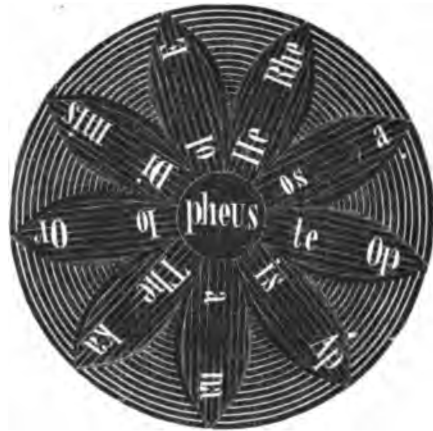
8. Wenn man aus allen den Stücken mit anderer Schrift eine Becherform bildet, so erhält man einen weiblichen Vornamen.



9. Mit anderer Schrift versehen, läßt sich die Form einer Theekanne gestalten, welche auf die Frage antwortet, welche Buchstaben abgebrüht werden.



10. Auf dem voranstehenden Stern sind zwölf Städtenamen verzeichnet, deren Anfangsbuchstaben den Namen eines Naturforschers, deren Endbuchstaben den eines seiner Werke und seiner Geburtsstadt enthalten.



11. Die Anfangsbuchstaben der hier verzeichneten griechischen Götter und Göttinnen sind so aneinander zu reihen, daß die Anfangsbuchstaben einen weiblichen Vornamen enthalten, der aus dem Griechischen stammt.

Stäbchenräthsel.

(414.) Man kann sich dabei der Zündhölzchen ähnlichen Holzstäbchen bedienen, oder auch der galvanisch versilberten Stäbchen, wie sie Georgens' „Stäbchenlegen" in drei verschiedenen Größen darbietet.

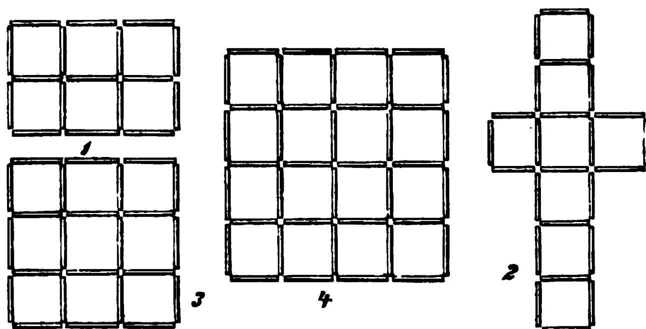
1. Mit 17 Stäbchen sechs quadratische Felder bilden, davon fünf Seiten so wegnehmen, daß nur drei Quadrate übrig bleiben.

2. Mit 25 Stäbchen ist ein Kreuz zu bilden; davon sollen zehn Stäbchen derart weggenommen werden, daß noch vier Quadrate übrig bleiben.

3. Mit 24 Stäbchen neun zusammenhängende Quadrate in Quadratform zu legen. Davon sind 8 Stäbchen wieder so wegzunehmen, daß zwei gleichgeformte von einander getrennte Figuren sich bilden.

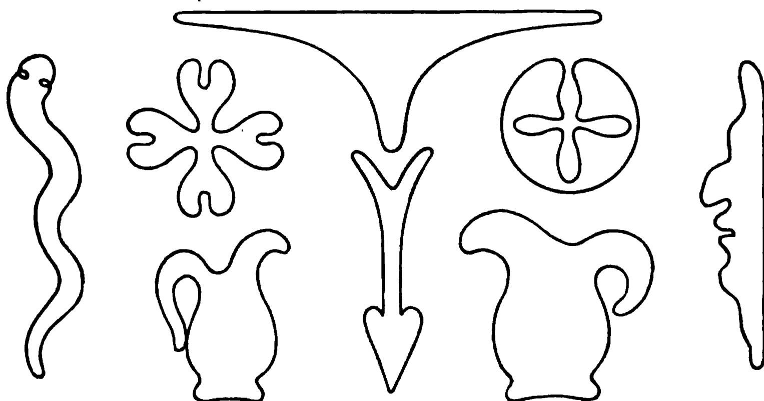
Mit wirklichen Zündhölzchen dergleichen Spiele und Legeübungen in augenblicklicher Ermangelung anderer Stäbchen vorzunehmen, ist durchaus unrathsam und gefährlich, sowie unschön.

4. Mit 40 Stäbchen sind von fünf Personen sechzehn zusammenhängende Quadrate zu legen, und dann der Reihe nach zwölf Stäbchen so herauszunehmen, daß für Den, der das letzte Stäbchen hinwegnimmt, ein Viertel des Ganzen und für jeden der vier Uebrigen ein gleichgroßes Stück übrig bleibt.



Das Faden- oder Kettchenlegen.

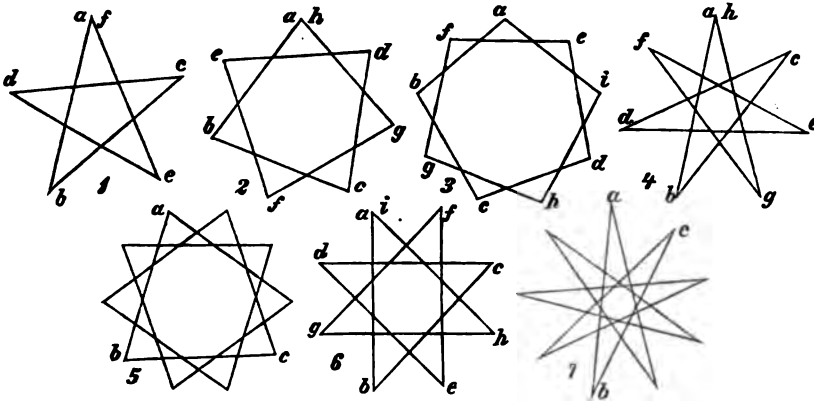
(415.) Ein schmiegsamer, nicht zu feiner, 25 cm langer und angefeuchteter Baumwollenfaden dient zu diesem Spiele, das darin besteht, damit Figuren auf einer glatten Fläche zu ziehen. Handlicher noch ist ein feines versilbertes Gliederkettchen (ähnlich wie man es an den Schirmen hat), das man wie den Faden an dem einen Ende faßt und nun langsam damit auf dunkelgrünem, tiefblauem oder violettem Tuche oder einer ähnlichen sammetpapiernen Unterlage Formen wie die hier gezeichneten durch Ziehen zu Stande bringt. Ist die Form nicht ganz gelungen, so wird sie mit einem Stifte oder Stäbchen verbessert und zurecht gerückt.



Eine größere Auswahl von Figuren nebst Silberkettchen bieten: Georgens' „Freie Beschäftigungen“ (Berlin, Richters Centralverlag). Der Erfinder dieses interessanten Formenspieles ist der berühmte Naturforscher Dr. Karl Schimper, gest. 1867 in Schwetzingen bei Heidelberg, der das Gesetz der Blattstellung entdeckte und den Formenbildungen der Krystalle so manches Geheimnis der schaffenden Natur ablauschte. Der große Denker und Mathematiker hatte sich ein kindliches Gemüth bewahrt und auch für die Formenspiele der Kinder Ideen und Theilnahme; doch sympathisirte er nicht mit dem mathematisch Ausgetüftelten, sondern gab frische Lebensformen, wie sie dem Verlangen des Kindes entsprechen, seinem Phantasiebedürfnis genügen und ihm überhaupt verständlich sind.

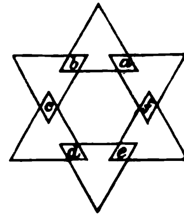
2. Zeichenspiele.

(416.) 1. Figuren in einem Zuge zu zeichnen.

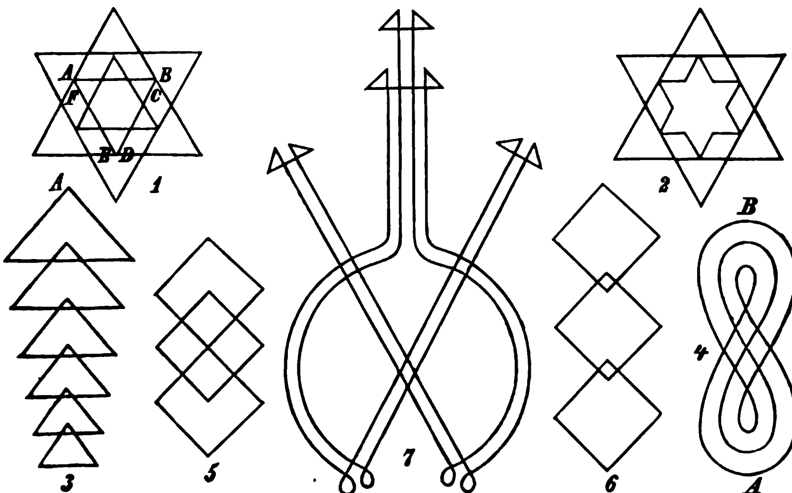


1—3. Mit Ueberspringung von einem Eckpunkte. — 4—6. Mit Ueberspringung von zwei Eckpunkten. — 7. Mit Ueberspringung von drei Eckpunkten.

(417.) 2. Eine Seiltänzergesellschaft will einen Raum nach der nachstehenden Figur mit Drähten umziehen. Das Sechseck in der Mitte soll die Arena, d. h. der Raum werden, auf welchem die Gesellschaft ihre Künste zeigt. In jedes der sechs viereckigen Felder a b c d e f soll eine Säule kommen, welche durch die um sie gezogenen Drähte vor Beschädigung geschützt ist. Die sechs Dreiecke um die Arena sind zu Zuschauerräumen bestimmt. Die Künstler schlagen zunächst in jede Ecke einen Pfahl, dann wollen sie um die Pfähle den Faden ziehen; da sie aber an einem Orte diese Figur, an einem andern eine andere abstecken — bald eine größere, bald eine kleinere — so darf der Faden nicht zerschnitten werden und auch nirgends doppelt laufen. Wie können sich die Seiltänzer dabei helfen?



(418.) 3. Wie ist es anzufangen, um die folgenden Figuren in einem Zuge auszuführen?



(419.) 4. Thierfiguren in einem Zuge zu zeichnen.



Jerusalemsweg.



(420.) Mit den Kreuzzügen und der Wallfahrtssitte entwickelte sich der Brauch, den von der Theilnahme Abgehaltenen Gelegenheit zur Wallfahrt in die Kirche zu geben. Man deutete im Fußboden mosaikartig die verschlungenen Pfade (Labyrinthe) an, deren langwierige, mühsame Durchschreitung für ein Symbol der Pilgerschaft auf der Erde, diesem „Pflaster des Himmels“, galt, an das Wanderleben Christi erinnern sollte und für einen Ersatz der Reise in das heilige Land angesehen wurde. In Amiens, Chartres und Bajeux sind solche „Bittgänge“ noch erhalten. Heute dienen sie als Spiel, indem man versucht, ohne die gesetzten Schranken vom Eingange zu durchbrechen, mit einem Stifte diese und ähnliche irrgartenartige Figuren zu durchwandern und den Ausgang glücklich zu finden.

Zeichnungswürfel.

(421.) Man braucht hierzu fünf Würfel, wovon jeder auf allen Seiten mit einer Ziffer von 1—5 bezeichnet ist. Diese Würfel läßt der Zeichner aus der Hand auf das Papier rollen und die Stellung, in der sie liegen, bezeichnet genau die Punkte, nach der eine menschliche Figur gezeichnet werden soll. Der Würfel bestimmt: 1. wo der Kopf, 2. wo die rechte, 3. wo die linke Hand, 4. wo der rechte und 5. wo der linke Fuß hinkommt. Die Figur kann laufend, liegend, stürzend, kämpfend, arbeitend rc. dargestellt werden. Wenn zwei Würfel über einander zu stehen kommen, z. B. 1 auf 4, so muß der rechte Fuß unter dem Kopfe liegen. Wenn ein Würfel so weit weggesprungen ist, daß ein Theil der Figur außer aller Proportion erscheinen würde, ist es erlaubt, sie mit Einhaltung der Linie bis zu der gehörigen Entfernung zurück zu ziehen.

Aus Ziffern eine Lichtputzschere darstellen.

(422.) Wie ist es anzufangen, daß, wenn 155322 mit 2 dividirt wird, aus dem Quotienten die Figur einer Lichtputzschere hervorgeht?

Eine Harke zeichnen.

(423.) Die Wette gilt, eine Harke mit abwärts gerichteten Zinken auf einen Tisch zu zeichnen. Wer darauf eingeht, ohne den Witz zu kennen, bekommt ein Stück

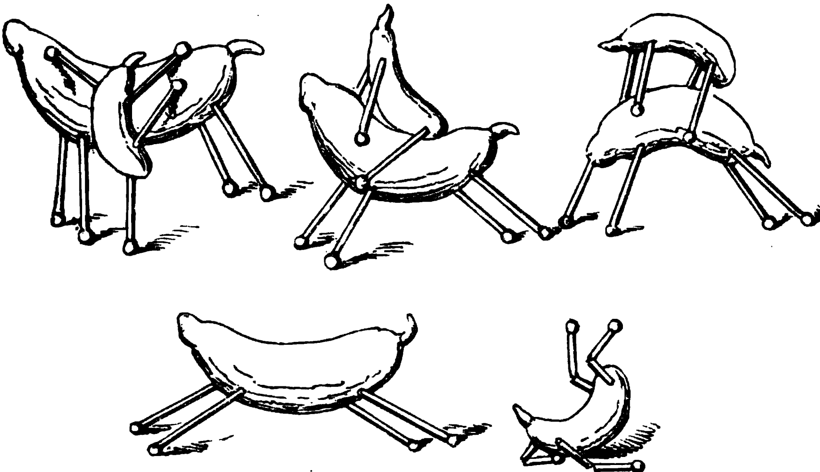
Kreide, und mag nun sehen, wie er sich als kundiger Zeichner aus der Affaire zieht. Vielleicht kommt er nach einigen verfehlten Versuchen darauf, Stiel und Obertheil der Harke bis an den Rand des Tisches zu führen und die Stifte an diesem herunter zu streichen; dann kann er sagen: „Ich habe Ihnen gezeigt, was eine Harke ist", das heißt in diesem Falle: „Ich habe die Wette gewonnen."

Die Spinne ziehen.

(424.) Neun Zahlen werden in folgender Ordnung neben und unter einander gestellt:

1 2 3
4 5 6
7 8 9

Die Aufgabe besteht nun darin, auf Kommando eines Andern von einer Zahl zu einer zweiten so zu ziehen, daß sich die Linien niemals durchschneiden. Jede Zahl darf dreimal vorkommen, dann ist sie „todt", wird ausgestrichen, und nun ist es erlaubt, durch dieselbe zu ziehen. Gelingt es, zu jeder Zahl, die angegeben wird, wie von 2 zu 7, von 1 zu 9 und so fort, ohne Hindernis zu gelangen, so hat man die Partie gewonnen; hat man sich aber den Weg unüberlegter Weise versperrt, so hat man verloren und zahlt entweder den Einsatz oder was sonst ausgemacht ist.



Aus Gurken, Stäbchen und Erbsen Roß und Reiter zusammenstellen.

(425.) Man wählt zwei etwas gekrümmte, verschieden große Gurken mit Stielen und benutzt für die Bildung der Beine zugespitzte Stäbchen, die an dem untern Ende in erweichte Erbsen gebohrt werden.

Blind gezeichnet.

(426.) Einem der Mitspielenden werden die Augen verbunden und er muß auf Kommando mit Kreide eine Figur auf die Tischplatte zeichnen: ein Pferd, eine Ziege, einen Vogel 2c. Dabei heißt es: zuerst den rechten Fuß, dann den Rumpf, den Schnabel, den Schwanz, die Flügel, den Kopf, den linken Fuß, die Augen oder in welcher Reihenfolge der einzelnen Theile des gewählten Gegenstandes man sonst kommandiren will. Ist das Bild vollendet, nimmt man dem Künstler die Binde von den Augen und er sieht gemeinhin unter allgemeinem Gelächter, was er zu Stande gebracht hat.

Ein Porträt zeichnen.

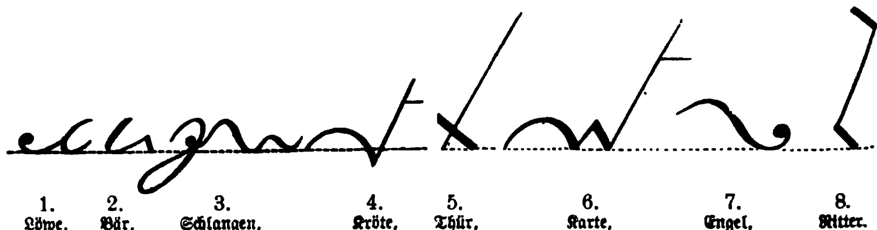
(427.) Jeder der Betheiligten bekommt einen länglichen weißen Zettel und zeichnet der Folgereihe nach immer umbiegend und an den Nachbar links weiter gebend 1. den Kopf, 2. die Büste, 3. den Unterkörper bis zu den Knieen, 4. Beine und Fuß. Der Fünfte schreibt den Namen der Person, die dargestellt ist, darunter, der Sechste ein Motto.

8. Stenographik.

In unserer Zeit der Photographie, der Telegraphie und der Telephonie ist auch die Pflege der Stenographie, gleichsam eine Photographie der Rede, von großem Werth. Sie giebt das lebendige Wort mit photographischer Genauigkeit sofort wieder und führt es schleunigst der Schnellpresse zu; sie ist nicht nur der schnellste, sondern auch der zuverlässigste und verantwortlichste Berichterstatter. Aber selbst abgesehen von ihrer praktischen Nützlichkeit, empfiehlt sich die Stenographie besonders wegen der Förderung des Scharfsinns und der Phantasiethätigkeit. Dies läßt sich namentlich von der Gabelsbergerschen Stenographie sagen, die, von der Lautschrift ausgehend, sich zur vollendeten Gedankenschrift ausgebildet hat. Dem Gabelsbergerschen System haben talentvolle Anhänger dadurch ein neues Interesse und eine geistvolle Unterhaltung abgewonnen, daß sie daran anknüpfende künstlerische Studien, unter dem Namen „Stenographik“ zusammengefaßt, veröffentlichten, die schon seit Jahren viele sinnreiche Köpfe beschäftigen. Was die Stenographie in ihrer Satz- oder Formkürzung als Schriftbild vorführt, das ist in der Stenographik zur Darstellung eines wirklichen, den Gegenstand oder den Begriff, wie er sich stenographisch gestaltete, andeutenden Bildes verwendet. In welcher Weise die Stenographik sich den stenographischen Werthzeichen oder Wortfiguren anpaßt, das wird erst durch die genaue Betrachtung der weiterhin vorgeführten Beispiele, die wir den „Idiographischen Studien“ von Otto Berger (Illustrirte Zeitung, Jahrg. 1879) entnehmen, klar werden. Die Stenographiker suchen aus dem Formenschatze des Gabelsbergerschen Systems solche Schriftzüge heraus, welche es ermöglichen, den betreffenden, im Schriftzuge bezeichneten Gegenstand gleich zum Bilde selbst zu ergänzen. Da z. B. das stenographische Zeichen für „Wurm“ eine nach unten gezogene Schlangenlinie vorstellt, so war die Ergänzung zum Bilde einfach, und nach diesem einfachsten Beispiele lassen sich noch viele andere und schwierigere Aufgaben hervorsuchen. Es kommt dabei aber auf die phantasievolle Kunstfertigkeit des Zeichners an, die korrekte stenographische Schreibweise beizubehalten und doch ein treffendes Bild ohne Gezwungenheit der Linienführung herzustellen. Die Phantasie wird durch solche Uebungen der Stenographik ungemein angeregt, und Mancher findet darin einen Anhalt, seine Zeichenkunst in hübschen Kompositionen zu erproben. Mögen also die Stenographiekundigen unter unseren Lesern in Anknüpfung an die nun folgenden Beispiele die unterhaltende Stenographik mit Eifer betreiben und sinnreiche idiographische Bilder komponiren!

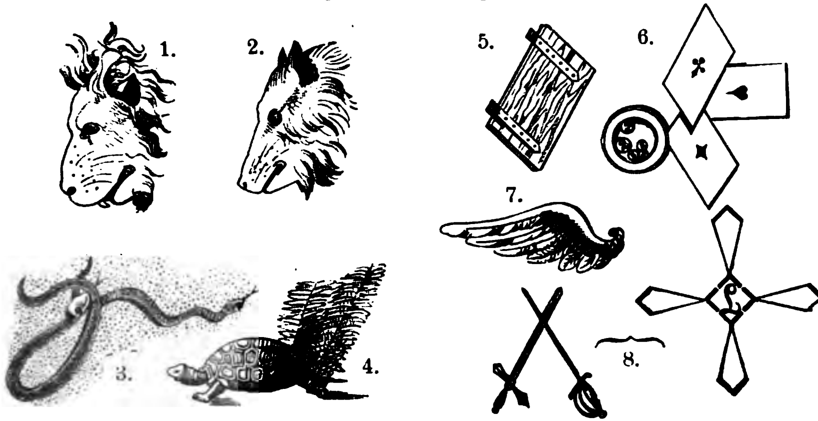
Beispiele.

(428.) Stenographische Wortzeichen zu untenstehenden idiographischen Figuren:



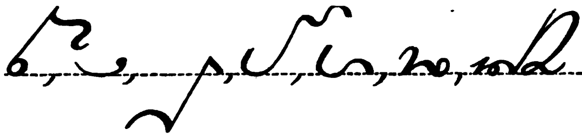
1. Löwe, 2. Bär, 3. Schlangen, 4. Kröte, 5. Thür, 6. Karte, 7. Engel, 8. Ritter.

Idiographische Figuren.



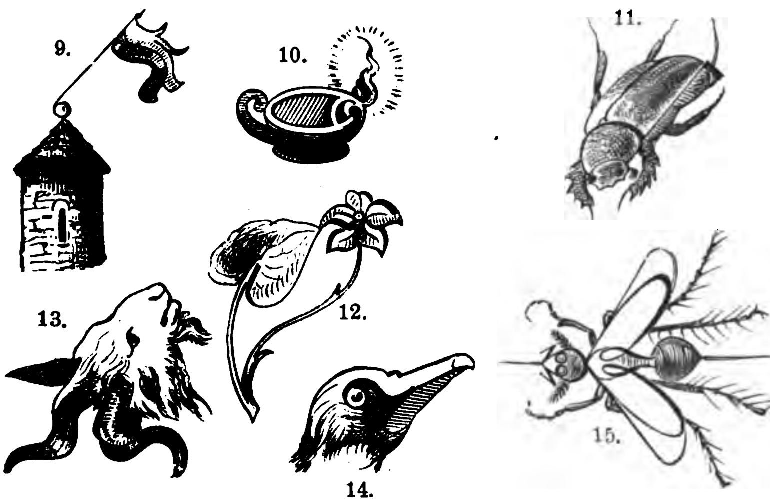
Man sieht, der Löwe und der Bär führen ihren Namen im Maule, und in den Kurven, welche die Schlangen in den Wüstensand einschneiden, lesen wir nichts Anderes als deren Namen; die Kröte aber schleppt einen Theil ihrer idiographischen Seele auf dem Rücken, während wir deren ergänzenden Theil in dem Farnkraut entdecken, das sie soeben schleichend verläßt.

(429.) **Stenographische Wortzeichen.**



9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
Sturm,	Oel,	Käfer,	Botanik,	Bock,	Gans,	Insektchen.

Idiographische Figuren.





4. Blumenspiele.

Kränzeknüpfen.

(430.) Ein einfaches und zierliches Blumenspiel ist das Kränzeknüpfen von Grashalmen. Im Grase gelagert, wählt man eine ungerade Zahl schlanker Halme, die eine zweite Person in der Mitte zusammenhalten muß. Je zwei Halme knüpft man nun oben und unten zusammen und den letzten übriggebliebenen dann an seinen beiden Enden über die Hand weg. Hierauf wird losgelassen. Zeigt sich ein Kranz, so geht das Gedachte in Erfüllung, die an das Schicksal gestellte Frage wird gut gelöst. Doch wenn sich zwei Kränze ergeben, entweder jeder einzelne oder einer in dem andern hängend, so deutet es das Gegentheil an.

Im Kaukasus wird das Grasorakel nach dem Wetter befragt. Die Bewohner nehmen die Büschel ringförmig in die Hand. Bilden die Grashalme einen geschlossenen Ring, so giebt es gutes Wetter, gehen sie in Strahlen aus einander, so dauert der Regen noch lange fort.

Maßliebchen zupfen.

(431.) Ein Maßliebchen wird von Einem zum Andern gereicht, und jeder zupft ein Blättchen ab; Der, bei dem das letzte fällt, muß ein Pfand geben wie desgleichen Der, welcher aus Versehen mehr als ein Blättchen abgezupft.

Man kann dieses nämliche Spiel auch mit einer sogenannten Pustblume vornehmen, indem Einer nach dem Andern einige Staubfäden abbläst. Dieses Spiel wird, auf einer Wiese gelagert oder im Garten, vorgenommen.

Blumenkorb.

(432.) Es wird ein Korb mit Blumen in die Mitte des Zimmers gestellt, während die Gesellschaft in einiger Entfernung von dem Tische, auf welchem der Korb steht, Platz genommen. Die Dame des Hauses beginnt das Spiel, indem sie eine Blume aus

dem Korbe nimmt und sie einem Herrn giebt, der sogleich einige verbindliche und auf die Blume Bezug nehmende Worte erwidern muß, worauf er sich zu dem Korbe begiebt, eine Blume wählt und sie einer Dame überreicht, die ihrerseits eine passende, der empfangenen Blume entsprechende Bemerkung zu machen hat. So geht es fort, bis alle Herren und Damen Blumen haben, worauf die Beiden, welche gleiche erhielten, diese anstecken, für den Abend ein Pār bilden, neben einander sitzen, mit einander tanzen, von einem Teller essen, aus einem Glase trinken und sich in allen Stücken behülflich sind: der Herr die Dame bedienend, diese die Ritterdienste des Herrn bald hier, bald da in scherzhafter Weise beanspruchend.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis Alle gepārt sind, worauf etwas Anderes folgt, entweder ein Tanz oder das Souper.

Blumenalphabet.

(433.) Fünfundzwanzig Fächertheile sind mit Blumen bemalt, deren jede einen Buchstaben des Alphabets repräsentirt: Aurikel, Balsamine, Kaktus 2c.; diese werden wie Karten an die Mitspielenden ausgetheilt und es wird dann so lange herumgetauscht, bis Einer einen vollständigen Namen zusammen hat. Wem dies zuerst gelungen ist, der gewinnt den Einsatz. Man kann auch drei, vier, fünf 2c. Löse machen und die Gewinne so folgen lassen.

Bouquetwürfeln.

(434.) Mit drei Würfeln in drei Würfen werden neun Blumen gesammelt und ein Bouquet gebunden, dessen Auslegung Einer aus der Gesellschaft mit Hülfe einer Blumensprache übernimmt. Statt der Zahlen haben die Flächen der Würfel Blumen, von denen die sinnreichsten ausgesucht sind, wie Rose, Myrte, brennende Liebe, Stiefmütterchen 2c. Die Rolle des Auslegers kann frei übernommen werden und wechseln, z. B. Fräulein Ida würfelt und Herr Robert S. meldet sich als Ausleger; meldet sich niemand, so darf diejenige Person, welche auswürfelt, den Blumendeuter bestimmen.

Guirlandenwinden.

(435.) Es wird für eine bestimmte Person eine Guirlande gewunden. Jeder nennt eine Blume nach der Reihe und sagt zugleich deren Beziehung auf die erwählte Person. Keine Blume darf zweimal vorkommen. Die Guirlande ist beendet mit einem Mal herum; ist die Gesellschaft klein, so kann das Blumengeben auch zweimal herumgehen. Hierzu gehört ein kettenartig gegliederter Karton zum Einstecken der Papierblumen. Die Guirlande bekommt die Person, welcher sie gewunden wurde, als Kranz um die Stirn oder um den Arm.

Hundertblätterige Rose.

(436.) Hundert Rosenblätter von Papier, eine sternartige Vorkehrung von Karton, um sie einzustecken, und zwei Würfel bilden das Spielmaterial. So viel Augen, wie jeder wirft, so viele Blätter darf er der Rose einfügen. Wer die letzten Blätter einsetzt, hat die Rose oder vielmehr den Einsatz gewonnen. Die Blätter liegen in einem Körbchen, das von Einem zum Andern gereicht wird. Dieses Spiel können zwei Personen, aber auch zehn bis zwölf spielen, die um den Tisch herum Platz haben.

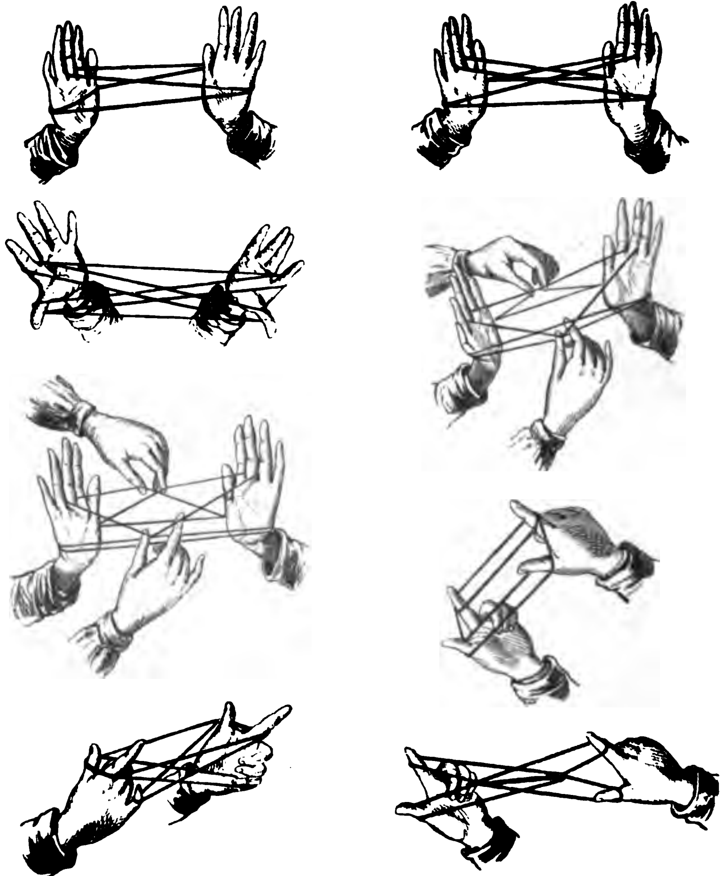
Blumenpflücken.

(437.) Das Eroberungsfeld bei diesem Spiel ist ein von vielen Wegen durchkreuzter und in Dreiecke getheilter Gartenplan, in dessen Mitte sich ein offenes Viereck befindet, das wie die Dreiecke Blumen einschließen, deren Werth durch Ziffern bezeichnet ist. Zwei Personen, die das Spiel immer nur vornehmen können, haben zum Besetzen der gleichfarbigen Punkte helle und dunkle Damenbrettsteine; sie ziehen abwechselnd auf den Verbindungslinien und suchen die Blumen durch Besetzen der Hauptpunkte zu erobern, das Dreieck mit drei, das Viereck — die Rose — mit vier Steinen. Die eroberten Punkte werden mit kleinen Steinen besetzt, die großen zum Ziehen benutzt. Wenn alle Blumen erobert sind, ist das Spiel aus, und nicht wer die meisten, sondern wer die prachtvollsten Blumen erobert, hat das Spiel gewonnen.

5. Fadenabheben.

(Katzenwiege.)

(438). Das Spiel — es ist ein vierhändiges — von zwei Personen ausgeführt, besteht darin, einen verhältnismäßig langen und an den Enden zusammengeknüpften Bindfaden so über die aufwärts gerichteten oder vorgestreckten Finger und den Daumen zu legen, daß sich Verschlingungen bilden, die, mit dem Zeigefinger und Daumen der andern Hand bald von oben oder unten, oder auch in der Mitte hineingegriffen und abgehoben, eine andere Figur bilden: „das einfache Kreuz", „das Doppelkreuz", „die Schēre", „das Wasser", „der Webstuhl", „die Violine" ꝛc.

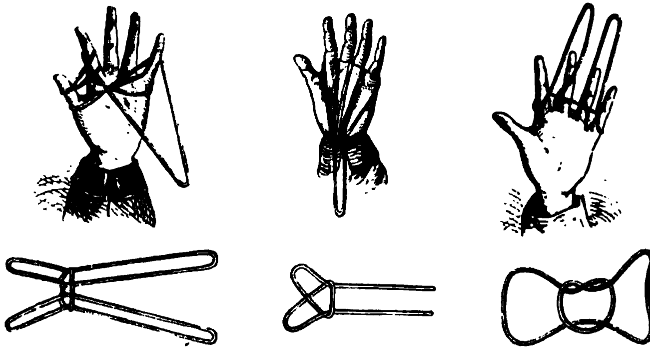


Wie der Faden um die Hände geschlungen und abgehoben wird, veranschaulichen die Zeichnungen besser als eine umständliche Beschreibung. Neue Verschlingungen beim Spiel zu finden und überraschende Formen zu gewinnen, die man dann beliebig benennen mag, vermehrt den Reiz dieser sonst sehr einfachen Unterhaltung, zu der immerhin einiges Geschick gehört. Nimmt man rothe oder blaue Schnur zum Abheben, so treten die Figuren um so besser hervor.

Die Maoris auf Neuseeland verstehen den Bindfaden so künstlich zu verschlingen, daß dadurch Kähne, Häuser ꝛc. gebildet werden. Auf diese Weise stellen sie Scenen aus ihrer Mythologie dar, wie Hine-nui-te-po, die Göttin der Nacht mit ihrer Nachkommenschaft. Der Gott Mani, der Nationalheros, soll dieses Spiel erfunden

haben und es wird auch nach ihm benannt. Bei den Australiern bilden die Bindfaden-Verknotungen eine besondere Belustigung. Der Europäer wird von dem Scharfsinn, den sie dabei entwickeln, überrascht, sowie von der Mannigfaltigkeit der dargestellten Figuren. Unsere Kinderspiele dieser Art sind dem gegenüber armselig und uninteressant. Sicher ist, daß die Dajaks und Polynesier dieses Spiel nicht von den Europäern erlernten, und obgleich „Katzenwiege" nun über ganz Westeuropa verbreitet ist, fand der Reisende Taylor doch nirgends eine Spur, die auf ein höheres Alter dieses Spieles hinweist. Südostasien ist seine Heimat und von hier gelangte es einerseits nach Europa, anderseits nach Polynesien und Australien.

Noch andere Variationen von Fadenverschlingungen, um die linke Hand — mit der rechten wird operirt — zeigen die nachstehenden Figuren:



Kindern, denen dergleichen Dinge vorgemacht werden, die sie sich bemühen nachzumachen, erzählt man allerhand kleine Geschichten, die Schnur und die Finger mit Gegenständen vergleichend, etwa mit den kleinen und großen Vögeln, die man fängt und dann wieder freigiebt, den bösen Buben, den man einsperrt u. s. w.

— — — — —

6. Papierspiele.

Brieffalten.

(439.) Ein Oktavblatt soll zu einem verschlossenen Billet mit Briefbrüchen in Dreieckform gefaltet werden. Einer nach dem Andern in der Gesellschaft macht einen Bruch. Wer falsch zusammenbiegt, giebt ein Pfand.

Eine zweite Aufgabe ist, ein Billet mit acht Brüchen in Geviertform aus einem Oktavblatt zu falten und zu schließen.

Papierstiefel.

(440). Jeder der Mitspielenden dreht sich an den Mittel- und Zeigefinger einen Papierstiefel, und die um den Tisch Sitzenden tänzeln damit, indem sie möglichst rasche und komische Bewegungen mit den Fingern machen, auf der Tischplatte gegen und durch einander. Wer zuerst einen Stiefel vom Finger verliert, giebt ein Pfand. Wer am längsten — entre chat und pirouette — mit beiden Stiefeln das Feld behauptet, ist Sieger. Dabei bemüht sich Einer dem Andern den Stiefel durch Anstoßen abzustreifen, wobei es gilt, rasch auszuweichen und List wider List zu gebrauchen.

Silhouetten schneiden.

(441.) Es gilt, ohne Vorzeichnung aus mattschwarzem Papier mit einer feinen Schere eine Silhouette in einer bestimmten Anzahl von Schnitten von verschiedenen Personen in Reihenfolge auszuführen, z. B.: Der Erste beginnt mit der rückseitigen Büste, der Zweite schneidet den Hals, der Dritte den Hinterkopf, der Vierte die Stirn,

der Fünfte die Nase, der Sechste den Mund, der Siebente das Kinn ꝛc. Der, bei welchem das Bild verunglückt, bekommt eine schwarze Umrißlinie seiner eigenen Silhouette. Gelungene Bilder werden auf lichtes Papier aufgelegt und verauktionirt. Der Einsatz dient dazu, einen gemeinschaftlichen Scherz zu veranstalten.

Papierreißen.

(442.) Von einem beliebig großen Stück Papier wird der Reihe nach ein Stück abgerissen, bis der winzig kleine Rest nicht mehr zu theilen ist. Der, bei dem dies eintritt, bekommt einen Papierhut aufgesetzt und muß ihn so lange aufbehalten, bis ihn ein Anderer ablöst. Eine zweite Aufgabe ist, aus einem Stück Papier eine Silhouette reißen und sagen, wem sie ähnlich ist.

Ketten schneiden aus Kartenblättern.

(443.) Man zieht mit dem Lineal die Linien a b und c d soweit vom Rande ab, wie die Glieder breit sein sollen; dann spaltet man das Blatt etwas an den beiden längeren Kanten bis zu den Linien a b und c d, und durchschneidet es nun zwischen den beiden Linien a b und c d geradlinig und gleich schmalstreifig, wie es in der Zeichnung bemerkt ist, entweder mit einem Federmesser auf einer Holzplatte oder der Schēre, in der Mitte zusammengekniffen. Je schmäler die Streifen, um so mehr Glieder erhält man und um so länger wird die Kette. Ist das Kartenblatt in seine dort zusammenhängenden Theile gegliedert, so werden sie mit einem Federmesser gelockert. Man steckt nun nach der Abbildung mitten rechts oder wie unter 2 bemerkt ist, die Klinge des Messers so durch; daß zwei Streifchen oben bleiben und ein Streifchen dazwischen unten liegt, auch die Schärfe oben ist, und fährt mit der Schärfe durch, so werden sich die zwei ersten Glieder der Kette an der einen Stelle ablösen. Hierauf steckt man die Klinge des Messers so durch, daß zwei Streifchen unten liegen, auch die Schärfe unten ist, und fährt nun mit dieser durch, so werden sich die zwei ersten Glieder der Kette an der andern Stelle ablösen und doch aneinander hängen. Nun nimmt man ebenso abwechselnd oben und unten die vier zunächst folgenden Streifchen, welche beim Durchstechen der Federmesserklinge unten bleiben. Wie die Kettenglieder sich unten und oben ablösen, ist durch die Schattenstriche deutlich angegeben.

Eine lange Kette aus einem Papierblatte schneiden.

(444.) Zwei gleichgroße Blätter Papier werden zusammengeklebt, so daß sie an den beiden längeren Kanten um so viel, wie jedes Kettenglied an seiner schmäleren Seite breit sein soll, noch von einander bleiben; sind sie getrocknet, so verfährt man wie beim Kettenschneiden aus Kartenblättern. Zur kurzgliederigen Kette nimmt man das Rechteck möglichst schmal, zur langen Kette wählt man ersteres ebenfalls lang. Man wird auf diese Weise eine Kette von mehreren Ellen zu Stande bringen, besonders wenn man die Streifchen recht schmal schneidet.

Larven schneiden.

(445.) Eine Papiermaske von weißem oder schwarzem Papier mit den Oeffnungen für die Augen, mit Nase, Kinn, Bart ꝛc., die eine bestimmte Physiognomie, z. B. einen Mohren, bei dem der Lippenausschnitt verhältnismäßig größer, die Nase platt auszuschneiden wäre, erkennen lassen, gilt als Aufgabe. An die Stelle der Ohren werden zwei Schlingen geschnitten, um die Larve am Kopf befestigen zu können. Jeder nimmt seine Larve vor; wessen beabsichtigte Physiognomie errathen wird, darf sie ablegen. Die Anderen müssen sie während des ganzen Spieles vorbehalten.

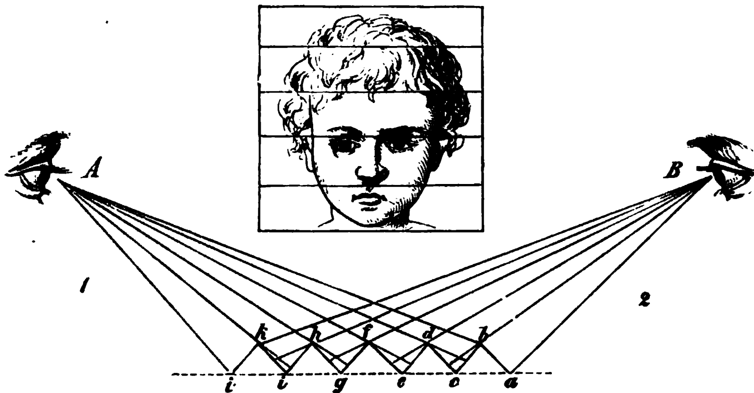
Blumen errathen.

(446). Jeder bekommt ein Stück Papier, um eine Blume daraus zu machen, die er zu errathen giebt; ist sie nicht zu errathen, so muß er ein Pfand geben. Die wohlgelungenen Blumen werden durch Preise belohnt. Bei der Formirung kann man sich der Schere, des Messers, des Drahtes &c. bedienen.

Verfertigung der einfachen Falzbilder.

(447.) Bei Verfertigung einfacher Falzbilder legt man ein Blatt Papier in gleichbreite Falten und beklebt die eine Seitenfolge dieser Falten mit den gleichbreiten parallelen Streifen irgend einer auf Papier befindlichen Zeichnung oder Malerei, welche demnach zerschnitten werden muß. Das Falzbild ergiebt sich im Zusammenhange und insofern richtig, daß man es entweder rechts oder links schief von der Seite ansieht oder schief gerade vor sich oder horizontal, gegen den Spiegel gerichtet, in diesem Spiegel. Vornehmlich kommt es also darauf an, die Verschiedenheit der Breite zu bestimmen, welche die aufzuklebenden Streifen haben müssen, und dazu dient folgendes Verfahren:

Erster Fall, wenn das Falzbild schief vor einem Spiegel zu betrachten ist. (Siehe die nachstehende Zeichnung, welche einen Kinderkopf darstellt.)

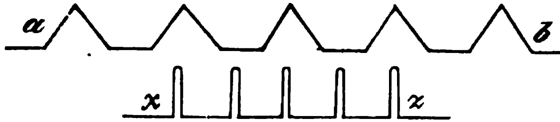


Nachdem man eine gerade Linie gezogen hat, zeichnet man die Falten wie hier zwischen 1 und 2, und zwar eine so groß wie die andere, wählt sich dann einen Punkt, wie der bei A oder B, demnach schief abwärts, als den des Auges, wie dieses in solchem schiefen Abstande die Falten übersieht und so im Zusammenhange das Bild, und zieht, indem man das Lineal an diesen Augenpunkt und an jede Falte oben anlegt, Linien, wie solche hier die Zeichnung deutlich macht. Diese Linien schneiden von den Falten die ungleichen Breiten als die für die parallelen Streifen des zu zerschneidenden Bildes ab. Den untersten Streifen des Bildes macht man demnach so breit wie a b, von den folgenden den zweiten so breit wie c d, den dritten wie e f, den vierten wie g h, den fünften wie i k. Zuvor hat man dann auch zu überlegen, wie viele Falten und in welcher Breite nach Beschaffenheit des zu betrachtenden Bildes genommen werden müssen, damit dem Bilde nichts fehlt oder es nichts zu viel hat. Soll ein zweites Bild auf die andere Seite der Falten kommen, so verfährt man ebenso; in jedem dieser beiden Fälle aber bringt man eine Zeichnung auf Papier in Falten, zerschneidet sie in die erforderlichen Streifen und klebt diese in der gehörigen Ordnung auf die eine Seite der Falten. Diese aber selbst auf ein dünnes Brettchen oder auf ein Kartonblatt.

Im andern Falle, wenn das Falzbild schief von der Seite zu betrachten ist, verfährt man ebenso, nur mit dem Unterschiede, daß man das vorgegebene Bild nicht in der Quere, sondern seiner Höhe nach in parallele Streifen abtheilt und zerschneidet, wobei die Breite immer weniger beträgt, je entfernter der Streif vom Auge abliegt. Bei zwei Bildern sind also die beiden Streifen, die zunächst rechts oder links sich befinden, am breitesten, die zuletzt rechts oder links sind, die schmalsten.

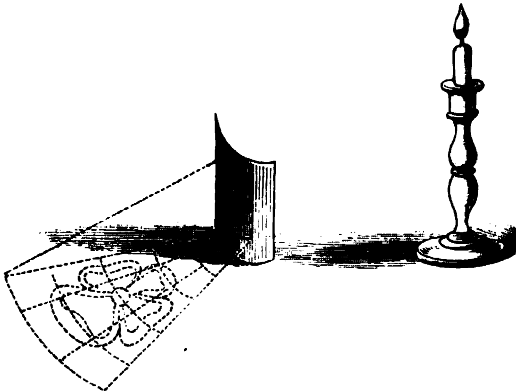
Verfertigung der dreifachen Falzbilder.

(448.) Dergleichen Falzbilder lassen ein dreimal verschiedenes Bild sehen: eins, indem man die Tafel des Falzbildes gerade vor sich, ein anderes, indem man diese Tafel schief rechts von der Seite, ein drittes, indem man die Tafel schief links von der Seite hält. Zwei Streifen einer jeden Falte sind dabei auf einander geklebt und jedes Pär von Falten hat einen flachen Streifen zwischen sich. Darum wird denn auch das Papier nach der Zeichnung a b gefalzt, so daß, wenn je zwei Streifen dieser Falten auf einander geklebt werden und so zusammenkommen, deshalb die Zeichnung wie



zwischen x und z sich ergiebt. Die Breite der Streifen dagegen, zu welchen das Bild, welches man bei gerade vorgehaltener Tafel sehen lassen will, zerschnitten werden muß, ist, da sie durchgängig dieselbe, leicht zu bestimmen; die Breite der Streifen dagegen, zu welchen jedes der beiden Bilder, die man bei schief seitwärts gehaltener Tafel zur Ansicht geben will, zerschnitten werden muß, wird nach gleichem Verfahren gefunden wie bei den einfachen oder doppelten Falzbildern. Da sich die Zwischenstreifen durch die zusammengeklebten Falten etwas abtrennen, so muß, damit diese Abtrennung nur eine geringe, das Papier recht dünn sein; an den Kanten der Abtrennung kann man etwas nachhelfen, selbst mit Farbe, wenn es ein gemaltes Bild sein sollte. Diese dreifachen Falzbilder sind durch die Verschiedenheit der Ansichten, die sie geben, sehr unterhaltend. So zeigt sich z. B. bei gerade vorgehaltener Tafel der Kopf eines alten Mannes, bei schief rechts gehaltener den eines Jünglings, und bei schief links gehaltener den eines schönen Mädchens, oder, gerade gehalten erblickt man einen Elefanten, schief rechts einen Löwen, schief links einen Bären und dergleichen mehr.

Rosenverwandlung.



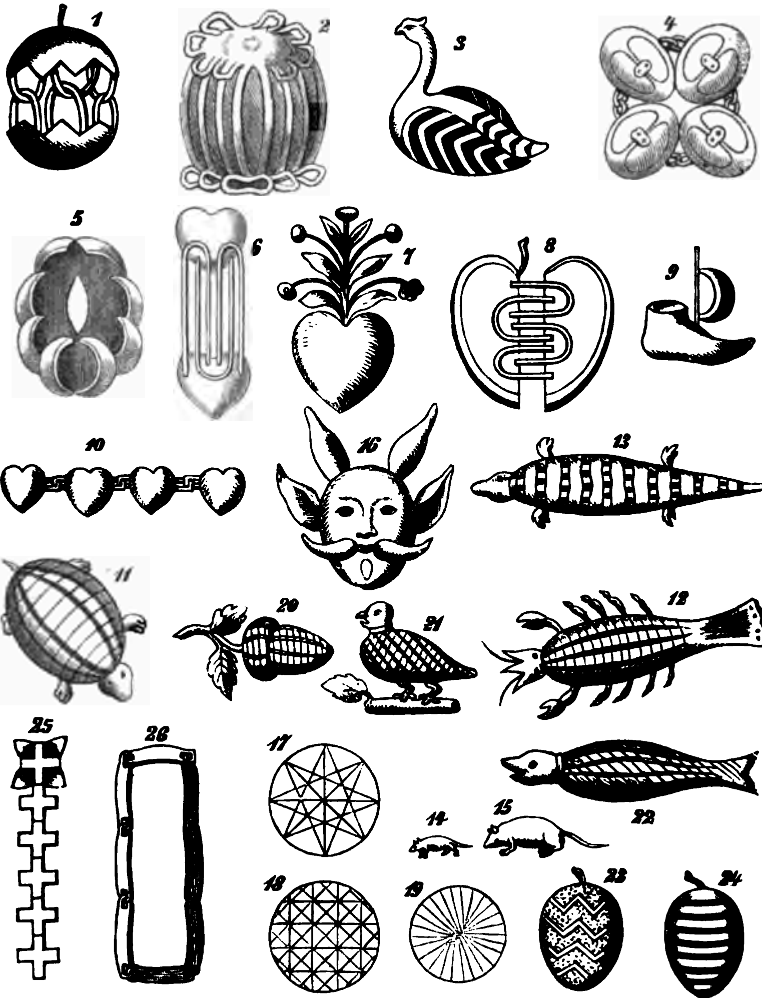
(449.) Man nimmt ein Kartenblatt, sticht mit einer Nadel in dasselbe das Bild der Rose und stellt ein Licht dahinter (siehe Illustration). Alsbald wird die Rose in einer andern Gestalt als sie gezeichnet ist, nämlich wie in einem Hohlspiegel, also perspektivisch erscheinen, was durch die Biegung des Blattes in der Weise, wie es die Zeichnung veranschaulicht, bewirkt wird.

Die neueste Mode.

(450). Es wird ein Kleidungsstück mit möglichst vielen Theilen gewählt. Jeder bekommt einen Theil davon zu bearbeiten und erhält ein verhältnismäßig großes Stück Papier, aus welchem dieser zu schneiden ist. Hat man ein Kleid gewählt, so bekommt Einer den rechten, ein Anderer den linken Aermel, ein Dritter die Taille, ein Vierter den Rock, die Schleppe 2c. Ist ein Hut bestimmt, so bekommt der Erste den Kopf, der Zweite den Rand, der Dritte die Feder, Blume 2c. Ist das Kleid in seinen Theilen fertig, so werden diese zu einem Ganzen zusammengesetzt. Wer seine Aufgabe nach Aller Ansicht am geschicktesten gelöst hat, der bekommt das Ganze, im Falle der Uneinigkeit wird der Gegenstand verlöst.

7. Obstplastik.

(451.) Zu den Figuren aus Obst gehören möglichst harte, trockene Früchte, wie Mandeln, Citronen, Birnen, Aepfel 2c., mit festem Fleisch, damit die Einkerbungen scharf heraustreten. Ehe man bei Tische dergleichen Geschicklichkeiten zur Schau giebt, muß man sich darin geübt haben, um nicht zu viel Zeit zu brauchen, Gelungenes, was zur Nachahmung auffordert, bieten zu können.



Man kann, wenn man die hier gegebenen Figuren mit einiger Aufmerksamkeit durchgemacht hat, auch neue erfinden. Zugleich fordern sie — in Rebusform gegeben — zum Rathen auf, z. B. „Mandelkrähe", eine Krähe aus der Mandel geschnitten.

Man bedient sich zu diesen Arbeiten eines kleinen Messers und einer spitzen zweizinkigen Gabel, auf welche die Frucht gespießt und während des Schälens in der Hand gedreht wird. Das Messer wird kurz gefaßt. Die Figuren können mit der Messerspitze vorgeritzt werden.

1. Die Schale wird, wie bei Fig. 6 zu sehen, abgelöst und der Apfel in der Mitte durchgeschnitten.

2. Ein Streifen wird hinauf-, ein anderer heruntergeschält, so daß die Lappen rings um den Apfel herunterhängen, hierauf diese in der angegebenen Weise arrangirt.

3. Der Leib des Schwanes wird aus einem halben Apfel gearbeitet, der Hals mit dem Kopfe aber von dem andern Theil geschnitzt; zwei Kerne werden als Augen eingesetzt.

4. Bei dieser Figur werden zuerst die vier „Schlösser" ins Fleisch der Frucht geschnitten, doch ohne die Schale zu spalten, so daß der Apfel wieder zusammengelegt und zur Ueberraschung der Zuschauer plötzlich nach allen vier Seiten aufgeklappt werden kann und das innere Bild sich im Zusammenhange zeigt.

5. Wird aus der Citrone geschnitten, nachdem aus jeder Halbmondscheibe das Innere herausgenommen ist.

6. Wird wie Nr. 1 geschnitten.

7. Das Herz wird aus einem Apfel, die Blume darauf von den röthlichen, gelben und grünen Schalen gemacht.

8. Eine Birne oder ein Apfel wird der Breite nach zerschnitten, und die Schalen werden wie bei 1 abgelöst und ineinander gelegt.

9. Das Schiffchen ist aus drei Theilen zusammengesetzt und aus zwei Mandeln geschnitzt.

10. Die vier aneinander hängenden Herzen werden aus den vier Vierteln eines Apfels geschnitten und durch eine Kette von Schalen verbunden.

11. Die Schildkröte wird entweder von einem halben Apfel oder noch besser von der Citrone gemacht. Die zweite Hälfte der Frucht wird zum Kopf, den Füßen und dem Schwanz verwendet. Man läßt die Figur dann in einem Glase Wein oder Wasser schwimmen.

12—13. In gleicher Weise wird der Krebs und das Krokodill ausgeführt.

14—15. Maus und Ratte werden aus einem Kerne und einer Mandel geschnitzt.

16. Der Kopf mit Hörnern ꝛc. wird aus einem Apfel gebildet, Bart, Hörner und Ohren werden aus der Schale geschnitten.

17. „Das Paternoster" kann, wenn es in dieser Weise aus einem Apfel geschnitten ist, wieder so zusammengesetzt werden, daß ein unbeschädigter Apfel erscheint.

18. Ein Armband aus einer Citrone geschnitten oder in Ermangelung derselben aus einem Apfel, so daß rings um die Frucht ein fingerbreiter Streifen abgelöst wird, in diesen kommen in gleichmäßiger Entfernung die acht Schlösser. Das Mittlere wird herausgenommen und der Apfel unter der Schale sauber herausgeschnitten.

19. Durchbrochene Rosetten, Sterne und dergleichen, vorsichtig auf beiden Seiten eingekerbt, so daß die Ausschnitte herausfallen.

20. Die Eichel wird von einer ungeschälten länglichen Frucht: Apfel, Citrone, Pomeranze ꝛc., gebildet.

21. Ein Vöglein, theilweise geschält, der Leib mit gemusterter Schale.

22. Der Fisch von ausgehöhlter und oben gemusterter Citronenschale, schwimmt in Wein und Wasser.

23. Der Apfel wird dreimal ringsum durchstochen und die Stücke so aufgesetzt, daß man durchsehen kann.

24. Man nimmt ein feines Messerchen mit scharfer Spitze und fährt mit dem Zirkel um den Apfel bis an den Stiel, indem man in die Schale schneidet; dann fängt man von neuem, aber nicht weit von der Blüte an, schneidet diese aber nicht los, sondern fährt mit dem Messer unter der Schale weg bis an das Ende, steckt ihn auf eine Gabel und läßt die Schale von einem Andern abziehen, der sich über die zwanzig Ellen lange Garnitur wundern wird.

Es können auf diese Weise Vögel und andere Thiere in figürlichem Sinne dargestellt werden, z. B. die Form eines Adlers (25) auf beiden Seiten eines Apfels eingedrückt, von denen die eine roth, die andere weiß ist, der Apfel durchschnitten, die Schilder ausgehoben und das rothe Schild in die gelbe Hälfte, das gelbe in die rothe eingesetzt, und Aehnliches.

---

8. Schattenspiele.

Das Schattenspiel mit seinem flüchtigen, vergänglichen Wesen ist gewissermaßen unter den lebenden Bildern Das, was die schwarze Silhouette neben dem farbigen Porträt. Das Entstehen und Vergehen des Schattenbildes hat etwas Verwandtes mit der Fata morgana, es belebt und berührt die Phantasie und beschäftigt das Vermögen zu rathen. Das Erzeugen von dergleichen Bildern an der Wand durch Hand- und Fingerstellungen ist das einfachste Mittel, Kinder durch diese bewegliche und körperliche Vorstellung zu unterhalten. Die Schattenspiele, bei welchen vermummte Gestalten auf einen Vorhang ihr Bild zum Rathen Schwarz auf Weiß vorübergehend auftragen, sind schon zum Theil Maskenspiele. Bei allen ist die richtige Aufstellung des Lichtes wichtig, damit die Umrisse der schwarzen Gestalten sich scharf abheben. Dies wird am einfachsten dadurch erreicht, daß man ein weißes durchsichtiges Tuch fest in einen Thürrahmen spannt und hinter demselben die Lichter so stellt, daß der volle Schein auf die hinter der Leinwand sich bewegenden Gestalten fällt. Die Scenen können recht bewegliche sein, da der Ausdruck überhaupt mehr in den Bewegungen als nur in der Form gegeben werden muß; so schon in den Handschattenbildern an der Wand durch das Bewegen der Finger. Hier sind es zumeist Thierköpfe, welche die Ohren bewegen, das Maul öffnen und schließen, die Zunge herausstrecken und dergleichen; hinter der Leinwand aber lassen sich schon Scenen in drastischer Handlung vollziehen, wozu ein dort den Zuschauern verborgener Deklamator die erklärenden Worte sprechen kann. Oder es gilt, aus dem Schatten einer maskirten Gestalt die Person, die sich vermummt hat, zu errathen.

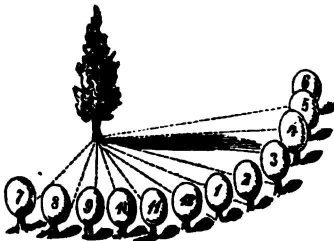
Edle und schöne Motive zu Schattenbildern sind Christusköpfe und markirte Porträts berühmter Personen, auch der Mann im Monde mit dem Reisigbündel.

Faust und Gretchen lassen sich auch leicht erkennbar darstellen, oder Gretchen am Spinnrad. Die schwarzen Papiersilhouetten von Konewka u. A. geben dazu viele gute Anhalte. Selbst Rebusse lassen sich durch Schattenbilder aufgeben, wie z. B. ein Meister, der seinen Lehrling mit der Elle prügelt, so viel wie: er straft ihn mit Mäß. — Bei allen scenischen Aufführungen muß genau die richtige Profilstellung beibehalten werden, damit sowohl die Umrisse wie die Bewegungen recht klar und deutlich hervortreten, denn die Maske besteht immer nur in der Silhouette, Profillarve von Karton, und in ähnlicher Weise, theils von Papier, theils von steifem, schwarzem Webestoff, wie Glanzkattun oder Steifleinwand, werden auch die Halbkleidungen gemacht: Hut, Schultermantel, Epauletten, Degen, Stulpen 2c.

Die sogenannten Zappelbilder, wie die Chinesen sie lieben, sind Gelenkfiguren von Karton, die an Drähten regiert werden. Kinder haben ihr Vergnügen daran, auf kleinen Puppentheatern Märchen und Geschichten mit solchen Figuren aufzuführen und dazu allerhand Erklärungen zu geben. Recht typische Bilder oder bekannte Märchengestalten, Riesen, Hexen, Zwerge, sind die beliebtesten. Das Puppentheater muß bei der Aufführung durch eine Lampe erhellt sein, während die Zuschauer sich in einem dunklen Raume befinden. Wie der Beleuchtungsapparat — etwa eine Petroleum- oder Gaslampe — zu stellen sei, wie hoch, wie niedrig, wie weit von der Hinterwand ab, muß jedesmal ausprobirt werden. Ein Hauptvergnügen bei den Aufführungen besteht auch noch darin, die Schattenbilder durch Annäherung und Entfernung zu und von dem vorgespannten Flor größer und kleiner erscheinen zu lassen.

Den Schatten errathen.

(452). Neben eine geöffnete Thür wird ein mit einem großen weißen Tuche behangener Ofenschirm gestellt; vor diesem sitzt der zum Rathen der Schattenbilder Ausgelöste auf einem Schemel, ein weißes Tuch hutartig über den Kopf gezogen, die Blicke nach dem Schirm gerichtet. Hinter ihm, nicht zu nahe, steht ein brennendes Licht oder eine Lampe, und in beliebiger Vermummung mit verstelltem Gang und sonderbarer Haltung geht nun Einer nach dem Andern von den Mitspielenden durch die geöffnete Thür, wobei sein Schattenbild, sich auf der weißen Fläche des Schirmes zeigt. Wer sich nicht genügend verstellt hat und erkannt wird, giebt ein Pfand, und muß zur Strafe rathen.



Eine Sonnenuhr von Kürbissen.

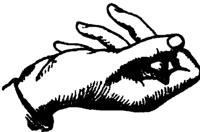
(453.) An einen geeigneten freien Ort werden dreizehn Kürbisse gepflanzt, so daß an jeden Pfahl eine Frucht kommt, in deren Schale man die Ziffern einer Uhr der Reihe nach ritzt. Die sechste Stunde wird zweimal eingekerbt. Als Zeiger in der Mitte wird am besten ein Cypressenbaum gepflanzt.

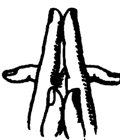
Schattenspiel im Kasten.

(454). Der Kasten, welcher aus einem nur einfachen Gestelle — 12—50 cm hoch, eben so lang und ungefähr 5 cm breit — besteht, ist bis auf eine länglich vierseitige Oeffnung geschlossen; in diese wird eine transparente ländliche oder andere Ansicht im Rahmen eingefügt, oder man bespannt den Rahmen mit weißer Gaze und malt darauf das Bild; die dunkleren Partien des Bildes werden mit feinem Papier je nach der Schattirung hinterklebt. Man schneidet nun aus Karton mancherlei Silhouetten und hängt sie an feinen Drähten, deren Enden zum Einstecken der Finger, oder eines Stäbchens, womit die Figuren in Bewegung gebracht werden, ringartig gebogen sind. Der Kasten muß auf einem Tische stehen und im Innern erleuchtet sein während darin das Puppenspiel vor sich geht. Ein heiterer Vortrag gehört mit dazu.

Handschattenbilder.



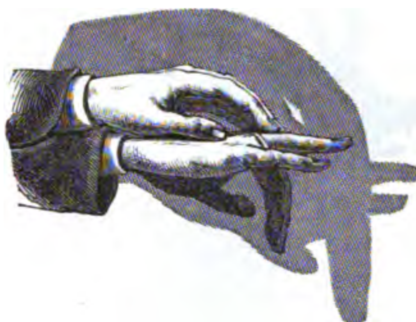




(455). Zu den Handschattenbildern gehören immer beide Hände, die durch das Bewegen der Finger einiges Leben erhalten. Hauptsächlich wählt man die vorderen Theile von Thieren. Man schlägt z. B. mit der einen Hand den kleinen über den vierten Finger der andern und diesen über den gestreckten Mittelfinger, streckt den Zeigefinger nahebei und den Daumen mehr unterwärts aus, und es zeigt sich der vordere Theil eines Hundes.

Der Kopf eines Hasen mit hochgereckten Ohren wird erscheinen, wenn man den Zeigefinger und Daumen derselben Hand mit den Kuppen so zusammenbringt, daß die beiden Nägel einander treffen, sie dann so dreht, daß der Daumen oben, der Zeigefinger unten ist, der Mittel- und vierte Finger so viel wie möglich ausgespannt sind, der kleine Finger aber weit absteht. Nimmt man mit diesem nun noch den kleinen der andern Hand, krümmt beide, streckt den Zeige- und Mittelfinger etwas seitwärts und drückt den vierten mit dem Daumen in die Hand, so ergiebt sich auch noch der Schatten der Vorderfüße und der Brust des Hasen. — Beide Handflächen an einander gelegt, so daß die eine Hand oben, die andere unten ist und die beiden Goldfinger aus einander, werden die Form eines Fischkopfes ergeben. — In ähnlicher Weise können allerhand Gebilde durch Handstellungen an die Wand gezaubert werden.

1.


2.


3.


4.


5.


6.


7.


8.


1. Schäfer. — 2. Elefant. — 3. Kamēl. — 4. Häschen. — 5. Schaf. — 6. Neger. — 7. Wolf. — 8. Löwe.













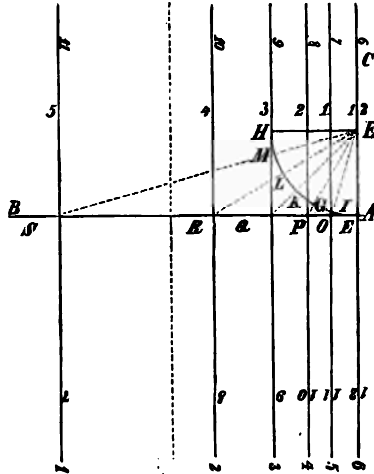




9. Gemse. — 10. Hund. — 11. Reh. — 12. Ziege. — 13. Kaninchen. — 14. Vogel. — 15. Lämmchen. — 16. Maske.

Mit sechs Linien eine Sonnenuhr vorzeichnen.

(456.) Zuerst zieht man eine gerade Linie A und B zur Andeutung, daß Tag und Nacht gleich seien (Aequinoktiallinie). Um die Stunden von VI zu VI zu bemerken, wird eine Linie mit gleichen Winkeln C D daran gefügt.

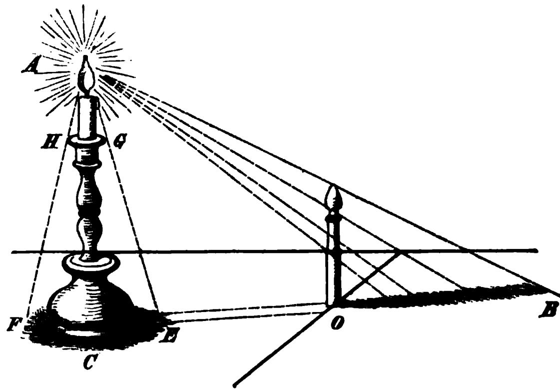


Zweitens wird ein Stift oder Stab, A E, in beliebiger Länge aufgerichtet und von dem Centrum E die Viertelrundung A H in sechs gleiche Theile getheilt: I, G, K, L, M, H, was mit unverrücktem Zirkel geschehen kann, wenn man die eine Spitze auf A setzt und I bemerkt, auf H G und L H in zwei gleiche Theile theilt.

Drittens legt man das Lineal an E und richtet die Linien gegen A B durch alle Sechstel, und es finden sich die Punkte O, P, Q, R, S zu der 7. 8. 9. 10. 11. Stunde, nach Mitternacht und Nachmittage die Stunden 1 2 3 4 5 mit D B C gleichlaufenden Linien (nach dem Platze und dem Raume des ebenen Ortes, wo die Sonnenuhr hingerichtet werden soll) gezeichnet, welche in dem Werke ausgelassen werden können. Zur Verzeichnung der halben Stunden theilt man die sechs Theile des Viertelzirkels in zwölf. Theile oder in 24, um die Viertelstunden zu haben. Die Länge des Stiftes oder Stabes ist der Raum dreier Stunden. Diese Uhr wird in der ganzen Welt zutreffen.

Eine Sonnenuhr ohne Zeiger.

(457). Man zeichnet eine Uhr mit sechs Linien in ein Feld oder einen Garten entweder mit Blumen oder Ziffern von Metall und nimmt die bestimmte Höhe einer Person, welche statt des Stabes dient. Wer die Ziffern sieht und nicht ahnt, daß sie eine Uhr vorstellen sollen, wird sehr überrascht sein, wenn sich die bestimmte Person in den Mittelpunkt stellt und ihr Schatten auf die richtige Stunde fällt.

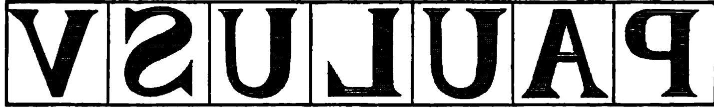


Ein Landmann, der seinen Schatten in der Sonne betrachtet und nach und nach dessen Umkreis bemerkt, in zwölf Theile gesondert, und diese auf die Stunden des Tages übertragen hat, soll der Erfinder der Sonnenuhren gewesen sein. Gleicherweise wie hier das Licht abnimmt und den Schatten verlängert, geht die Sonne herum und bildet eine halbe Rundung, was durch Berechnung abzumessen ist.

Spiegelschrift an einer dunklen Wand.

(458). Als Paulus Quinto, zum Papste erwählt, durch das Kirchenthor, das oben nicht von der Sonne beleuchtet wurde, ging, erblickte er plötzlich seinen Namen

über dem Portal an der Wand, der bald verschwand und wieder sichtbar wurde, was der Papst mit großer Verwunderung betrachtete. Die Sache ist sehr einfach. Will man z. B. den Namen:



an eine dunkle Wand bringen, so heftet man zu diesem Zwecke sieben Spiegel neben einander auf ein Brett, schneidet die Buchstaben von starkem Karton und klebt sie auf die Spiegel, die so der Sonne gegenüber aufgestellt werden, daß der Schein an der schattigen Wand reflektirt. Da die Buchstaben einen Theil der Spiegel bedecken, wird dieser an der Wand nicht beleuchtet, wodurch das Wunder sich vollzieht.

---

9. Chemisch-physikalische Verwandlungen.

Namen ohne Farbe auf reifende Früchte zu bringen.

(459.) Man belegt bis zur halben Größe erwachsene Aepfel, Pfirsiche und ähnliche Früchte auf ihrer Sonnenseite so mit dünngerolltem Wachs, wie es die Buchstaben des Namens, den man darauf bringen will, erfordern. Das Wachs wird verhindern, daß da, wo es sich auf der Frucht findet, diese die Sonne nicht färbt und daß bei der Reife der Frucht dieselbe den Namen deutlich zu erkennen giebt.

Glimmbilder.

(460.) Die Umrisse von Figuren, welche mit Chromsäure auf Fließpapier gedruckt sind, werden mit einem Geknister, indem man diese wie eine züngelnde Schlange ringsum führt, aus der Fläche gesengt.

Gras wachsen lassen.

(461.) Die nämliche Prozedur, wie bei den Glimmbildern, wird hier mit Fließpapier und Ammoniaksäure vorgenommen, wonach die Fläche sich mit emporschießendem, frischgrünem Gras bekleidet.

Farbenkreisel.

(462.) Eine runde Scheibe von Pappe wird mit den Farben des Prisma bemalt, und zwar: ein Ausschnitt von 45° roth, der nächste von 27° orangegelb, der folgende von 60° grün, der weiterfolgende von 60° hellblau und der letzte von 80° violett; dann wird die Scheibe mittels der durch sie gehenden Achse wie ein Kreisel schnell herumgedreht. Hierbei wird sich die Scheibe weiß zeigen. — Bestreicht man eine solche Scheibe jedoch zur Hälfte blau und gelb, oder zur Hälfte roth und gelb, und bewegt man sie schnell herum, so zeigt sie im ersteren Falle eine grüne, im letzteren eine orangegelbe Fläche.

Winterlandschaft in eine Sommerlandschaft verwandeln.

(463.) Man bedeckt einen Tafelaufsatz aus farbigen kandirten Früchten mit Schnee, der im erwärmten Zimmern wegschmilzt und dann die grünen Bäume, die rothen und gelben Dächer der Fruchthäuschen und was man sonst in die Landschaft aus Citronen- und Orangenschalen, Hagebutten, grünen Bohnen 2c. bringen will, hervortreten läßt.

Brennende Eiszapfen.

(464.) Ein Maßtheil Aether (gewöhnlich fälschlich Schwefeläther genannt), aus der Apotheke, wird in neun Maßtheilen Wasser aufgelöst und diese Auflösung zu Eiszapfen frieren gelassen, was schon bei einer Kälte von — 2 Grad gelingt. Man braucht also nur ein sogenanntes Probirgläschen oder einen sonstigen röhrenförmigen Behälter aus Blech oder Glas damit zu füllen und an einem Bindfaden bei frischer Kälte vor das Fenster zu hängen. Wenn der Inhalt gefroren ist, geht er in Form eines klaren

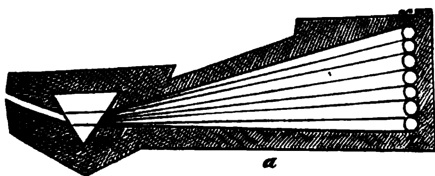
Eiszapfens sofort aus dem in die warme Stube genommenen Behälter heraus und kann nun wie eine Kerze auf einen Leuchter gestellt und an der Spitze angezündet werden. Er brennt mit einer sehr schwach leuchtenden Flamme, die nur im Zimmer sichtbar ist, bis auf das letzte Stümpfchen herab. Natürlich ist es nur der Aether, welcher die Flamme speist, während das weggeschmolzene Wasser beständig herabrinnt. Lehrreich ist hierbei, daß der Aether, der sonst mit einer hell leuchtenden Flamme brennt (und wegen seiner äußerst leichten Entzündlichkeit aus der Ferne schon Vorsicht in der Handhabung erfordert), infolge der starken Abkühlung durch das schmelzende Eis mit so schwachem Leuchten verbrennt. In ähnlicher Weise brennt auch das Gas, welches aus unseren Sümpfen aufsteigt und leicht durch einen Trichter in mit Wasser gefüllten umgekehrten Flaschen gesammelt werden kann, wenn man es durch Eingießen von kaltem Wasser aus der Flasche treibt, mit sehr matter Flamme, dagegen stark leuchtend, wenn man es vor dem Anzünden durch ein heißes Rohr leitet.

Schöner Farbenkreis.

(465.) Das durch eine kleine runde Oeffnung eines verfinsterten Zimmers einfallende Licht wird in horizontaler Richtung mit einem gläsernen Kegel so aufgefangen, daß die Spitze desselben dem einfallenden Lichte zugekehrt ist; es wird sich auf der dahinter stehenden senkrechten Wand ein schöner Kreis mit den sieben Farben des Regenbogens zeigen, um so größer, je weiter die Wand entfernt ist. Auch zeigt sich in dieser Zunahme die Breite der farbigen Flächen. Die rothe Farbe erscheint nach innen, die violette nach außen. Die Erscheinung tritt aber nur hervor, wenn die Grundfläche des Kegels und nicht dessen Spitze dem Lichte zugewendet ist.

Farbenbilder durch das Glasprisma.

(466.) Verfinstert man ein Zimmer und läßt durch eine kleine (4—8 mm weite) Oeffnung, am leichtesten wohl durch einen das Licht völlig abhaltenden Fensterladen, Sonnenlicht auf die eine Fläche des Glasprismas fallen, das in einiger Entfernung wägrecht und so gestellt worden ist, daß die eine seiner langen scharfen Kanten sich unten befindet, so wird dieses Licht, indem es sich in einem solchen Prisma zweimal bricht und von ihm ab weiter vertheilt, an der gegenüberliegenden weißen Wand die schönsten Farben von unten nach oben zeigen: Roth, Orangegelb, Gelb, Grün, Himmelblau, Indigo und Violett, und in dieser Verschiedenheit ein schönes Farbenbild.



Die beistehende Zeichnung erklärt die hierbei nöthige Vorrichtung. Das Dreieck über m stellt das Glasprisma in einer seiner beiden kurzen Seiten oder in seinem Querdurchschnitte vor, die Linien bei n sollen die kleine Oeffnung, m n x z das einfallende Licht, welches bei m sich zweimal bricht und sich dann weiter vertheilt zeigen, x z aber das an der weißen Wand sich zeigende Farbenbild vergegenwärtigen, das ungefähr fünfmal länger als breit ausfällt. Von den Farben ist keine scharf von der andern getrennt, jede verliert sich vielmehr in sehr zarten Abstufungen in der ihr folgenden. Fängt man die gefärbten Strahlen des Prismas durch ein Sammelglas oder eine Glaslinse auf, so hat man im Brennpunkt desselben auf einem vorgehaltenen weißen Papier einen lebhaft hellen weißen Kreis und so wieder weißes Licht. Hält man das Papier näher dem Glase zu, als dessen Brennweite ist, so erscheint das vorige Farbenbild wieder, nur mehr verzerrt und in der vorigen Farbenordnung. Fängt man aber die Strahlen mit dem Papier in einer größeren Entfernung auf, als die Brennweite beträgt, so zeigt sich das Farbenbild gleichfalls, um so größer, je weiter man das Papier entfernt, aber in umgekehrter Ordnung der Farben.

Läßt man einzelne gefärbte Strahlen, die aus dem Prisma kommen, in einer hinlänglichen Entfernung durch die kleine Oeffnung eines senkrecht aufgestellten Brettes gehen und, der Deutlichkeit wegen, nochmals so durch ein Brett, und fängt die durchgehenden Strahlen durch ein zweites Prisma auf, so kann man dadurch, daß man das erstere Prisma sanft dreht, nach und nach alle einfach gefärbten Strahlen des

siebenfarbigen Bildes durch die Löcher der Bretter auf die Wand zaubern und das verschiedene Brechungsverhältnis kennen lernen, nach welchem der rothe Strahl weniger gebrochen wird als der grüne, dieser weniger als der blaue und der violette am stärksten.

Fängt man solche einzelne Farbenstrahlen durch ein Sammelglas oder eine Glaslinse auf, so ist das Bild davon im Brennpunkte kreisrund und hat dieselbe Farbe wie das aufgefangene gefärbte Licht.

Wandelbild.

(467.) Man läßt bei dem Thermometer die Kugel weg und die Röhre hier in einen offenen Schenkel endigen, befestigt über diesem eine Rolle, über welche ein Faden geht, an dessen beiden Enden gleiche Gewichte sich befinden. Wenn das eine von diesen Gewichten auf der Oberfläche der Flüssigkeit in dem offenen Schenkel hängt, so begreift man leicht, daß dasselbe und sodann auch das andere Gewicht durch die beständige Aenderung der Wärme in Bewegung gerathen wird, besonders merklich, wenn auf Sonnenschein Sturm oder schlechtes Wetter folgt. Malt man daher auf die eine von zwei Glastafeln ein Bild auf die andere und größere Wolken, so zeigt sich bald, was geschehen muß, damit das Bild sich bei Sonnenschein zeigt, bei Sturm oder schlechtem Wetter aber unter Wolken verbirgt.

Schrift oder Figuren in Glas zu ätzen.

(468.) Man überzieht die Glasfläche mit demselben Firniß, dessen sich die Kupferstecher bedienen, und radirt die Schrift oder Figuren mit einer Nadel hinein. Die Rückseite des Glases wird ebenfalls gefirnißt. Nun schüttet man gepulverten Flußspat in einen Schmelztiegel, erhitzt ihn zwischen glühenden Kohlen und gießt allmählich konzentrirte Schwefelsäure darüber. Es wird sich die entstehende Flußsäure (Flußspatsäure) bald in Dämpfen entwickeln. Diese Dämpfe läßt man an das Glas gehen und in wenigen Minuten zeigt sich die Schrift oder sind die Figuren eingeätzt.

Rothwein in Rosenblätter verwandeln.

(469.) Unter mehreren mit Rothwein gefüllten Gläsern, die man zum Trinken herumgiebt, befindet sich eines von Purpurglas mit weißem Rand, das wie mit Wein gefüllt erscheint; in dieses preßt man bis zu dem weißen Rand Rosenblätter, und schüttet dieselben nach einigen vorhergegangenen Reden plötzlich zum Schrecken der Anwesenden über diese aus, die aber zu ihrer sehr angenehmen Ueberraschung den Rosenblätterguß empfangen.

Luftbilder.

(470.) Durch einen Konkav- oder Sammelspiegel stellt sich ein verkehrtes Luftbild dar, wenn der Gegenstand des Bildes über den Brennpunkt des Spiegels hinaus oder der Brennpunkt zwischen dem Gegenstande und dem Spiegel steht. Dieses Luftbild ist dann so groß wie der Gegenstand, wenn dieser im Mittelpunkte von der Kugelfläche des Spiegels steht, kleiner aber als der Gegenstand, wenn der Mittelpunkt von der Kugelfläche des Spiegels zwischen den Gegenstand und den Spiegel fällt.

Man kann die Bilder deutlich sehen, wenn man etwas zwischen den Ort des Bildes und den Spiegel bringt und bewegt, wodurch die Empfindung eines Abstandes vom Spiegel lebhafter gemacht wird. Bewegt man z. B. die Hand gegen den Spiegel, so scheint aus demselben eine andere Hand herauszukommen und sich in jene zu legen. Legt man eine Blume etwas seitwärts vom Spiegel, so erscheint das Luftbild vor dem Spiegel schwebend. Hält man eine zum Theil mit Wasser gefüllte Flasche so vor den Spiegel, daß er zum Theil ein verkehrtes Bild davon giebt, so scheint in dem Bilde die Hälfte, die voll Wasser ist, und die leere mit Wasser gefüllt.

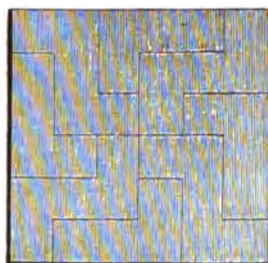
Die elektrische Apotheose.

(471.) Durch dieses Experiment läßt sich ein Heiligenschein um ein Haupt zaubern. Ein Kranz mit Metallspitzen auf das Haupt gesetzt, und den Betreffenden so auf den Isolirschemel gestellt und elektrisirt, bringt die beabsichtigte Wirkung hervor.

10. Auflösungen zu den Formenspielen.

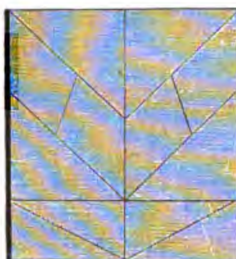
Zusammensetz- oder Verwandlungsspiele. (Zu Aufgabe 412, 1—10.)

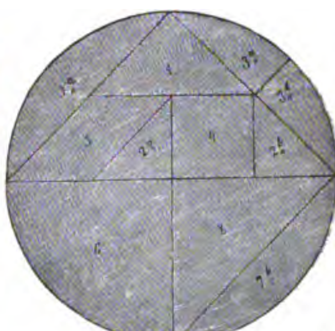

1.


2.


3.


4.


5


6



7.



9.



8.

10. **F. H. A. V. HUMBOLDT.**

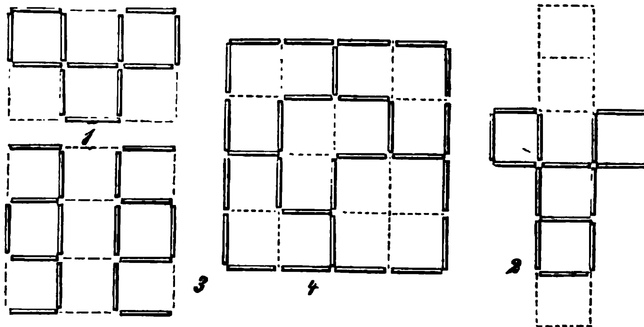
F alkir **k**
H ambat **o**
A arhuu **s**
V olkmarshei **m**
H ipp **o**
U ze **s**
M ahbu **b**
B rienn **e**
O ttweile **r**
L iebemüh **l**
D elh **i**
T uri **n**

Kosmos. | **Berlin.**

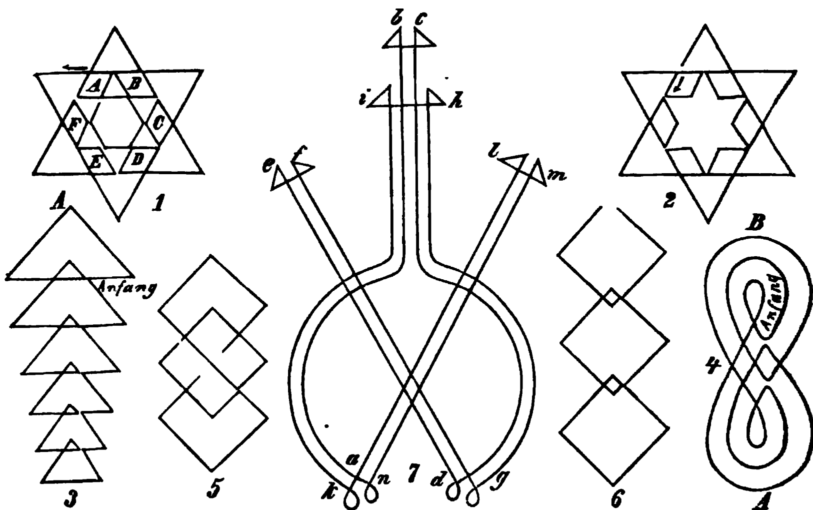
11. **D** iana
O xis
R hea
O rpheus
T hemis
H ekate
E os
A pollo

Dorothea.

Stäbchenräthsel. (Zu Aufgabe 414, 1—4. S. 217 u. 218.)



Zeichenspiele. (Zu Aufgabe 417 u. 418. S. 219.)



2. Die Linien müssen sehr achtsam gezogen werden, damit die Drei- und Vierecke nicht unregelmäßig herauskommen.

3. 1. Hieraus ergiebt sich von selbst, wie die Figur 3, 2 in einem Zuge auszuführen ist.

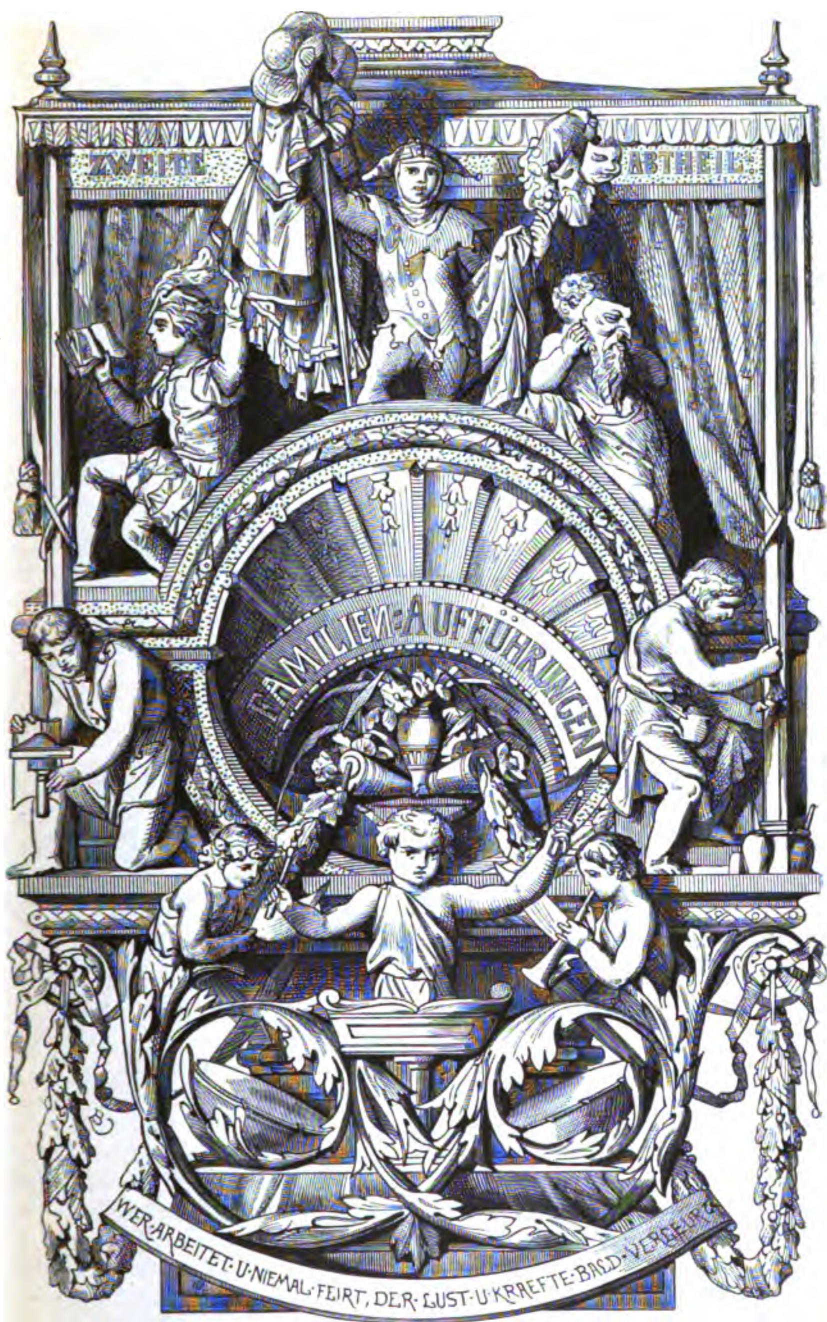
6. Durch Rechnen eine Lichtschēre herauszubringen:

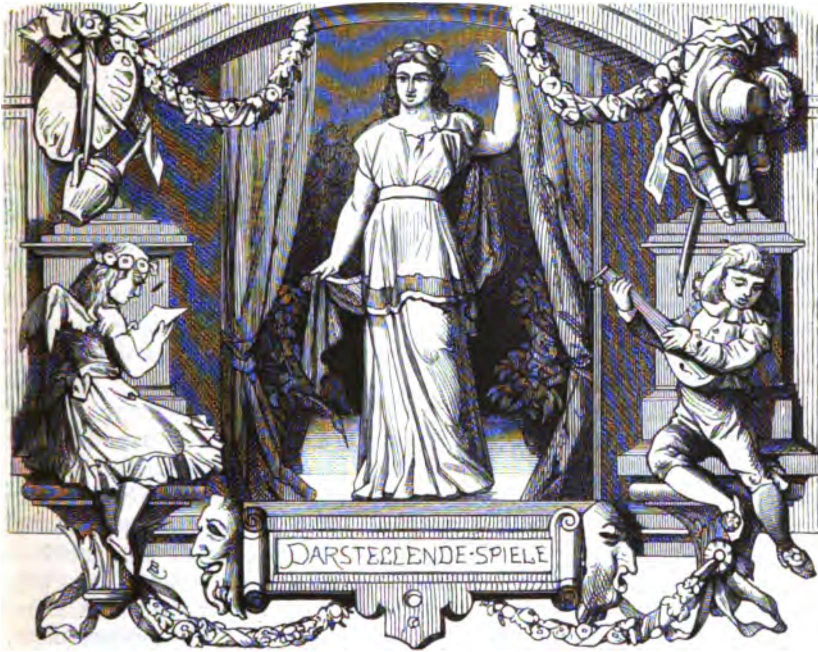
$$\frac{155322}{2} = 77661.$$



Durch geschickte Zusammensetzung dieser Ziffern: 77661 entsteht folgende Figur:




ZWEITE
ABTHEIL
FAMILIEN-AUFFÜHRUNGEN
WER·ARBEITET·U·NIEMAL·FEIRT, DER·LUST·U·KRAEFTE·BALD·



Darstellende Spiele.



Die darstellenden Spiele kennzeichnen sich zunächst durch ihren entschiedenen Gegensatz zu den gymnastischen; bei diesen herrschen Kampf, Zielstreben und Wette vor, bei jenen dominirt das Maßvolle, Berechnete, Abgerundete — das Künstlerische. Bei den gymnastischen Spielen sind die Spielenden selbst auch zugleich ihr Spielobjekt, bei den darstellenden kommen noch mancherlei andere Mittel zur Ausschmückung und Vervollkommnung hinzu.

Das gymnastische Spiel in den verschiedenen Formen von Laufen, Springen, Hüpfen, Werfen, Ringen 2c. erfordert vorzugsweise Behendigkeit oder Ausdauer, oder auch beides zugleich: Schnelligkeit, Schnellkräftigkeit, Munterkeit, einen von Wachheit aller Sinne zeugenden Blick und berechnete Einheit der ganzen Bewegung; es herrscht darin ein geselliger, freudiger, lebensfrischer Wettkampf. Das darstellende Spiel beansprucht dagegen eine künstlerische Beherrschung der Form und die freie Darstellung eines geistigen Gehaltes, wie man sie im engeren Sinne des Wortes von jedem gesellschaftlich Gebildeten verlangen darf.

Das Darstellen geschieht mit Vertiefung in die Sache, erheischt Vorbereitungen und spezielle Fähigkeiten wie Kenntnisse, die bei den geselligen Unterhaltungen anderer Art, wenigstens nicht in dem Grade wie da, wo durch das

Auftreten und Agiren der Person eine Wirkung, die auf Beifall der Zuschauenden berechnet ist, erreicht werden soll, gefordert sind. In den anderen Spielen sucht man sich vielfach mühelos selbst zu erfreuen und zu vergnügen; in den darstellenden will man zugleich Anderen durch sein Thun und Leisten Vergnügen bereiten.

Die darstellenden Leistungen sind verschiedener Art; es werden immer nur die Personen, welche sich zu einer Spezies von Leistung besonders qualifiziren, auch dazu herangezogen, was bei anderen Spielen nur ausnahmsweise der Fall ist.

Das Darstellen, sei es im Gebiete der Komik oder des Ernstes, bedingt Geschmack und eine richtige Auffassung des Darzustellenden, um nicht zu übertreiben und in das Karikaturenhafte zu gerathen; ferner eine verständige Benutzung der zu Gebote stehenden Mittel — glückliche Vertheilung von Licht und Schatten, von Hell und Dunkel, von Dämpfung und Verstärkung des Lichtes, während bei anderen geselligen Spielen auf ein solches Abschattiren weniger Acht zu nehmen ist. Was hier nur ein Versehen, ein Ungeschick, wofür sogar Strafen festgesetzt sind, ist dort schon ein Verstoß, eine Störung in der Gesamtwirkung.

Bei den darstellenden Spielen müssen die Worte mit einer nicht nur richtigen, auch charakteristischen Betonung gesprochen und von bestimmten Mienen, Geberden und Bewegungen begleitet sein; sie streifen nahe an die Schauspielkunst, ohne selbst Komödienspiel zu sein; es wird daher auch niemand bei den darstellenden Spielen mit der Prätension auftreten, einem Künstler gleich bewundert zu werden. Da aber das Zuschauen als ein den darstellenden Spielen zugehöriges, nicht blos zufälliges Moment wie bei anderen Spielen abgiebt, so muß auch mit aller Aufmerksamkeit und Treue die Darstellung vor sich gehen und darf nichts versäumt werden, um den Akt so unterhaltend und effektvoll wie möglich zu machen. Kurz, das dramatische Spiel darf niemals zum platten Spaßmachen herabsinken oder nichts Anderes als nur eine Belustigung sein, bei welcher der Faxenmacher die Hauptrolle spielt. Das darstellende Spiel begünstigt zwar die Komik, ja vorzugsweise das Humoristische, aber nicht in roher Manier; denn man darf Improvisiren und aus dem Stegreif Spielen und Sprechen nicht mit Faseln und Radebrechen verwechseln. Wer improvisirt, ist seiner Sache ebenso sicher, wie Der, welcher auswendig Gelerntes reproduzirt, denn sein Gedächtnis und sein rasches Auffassen und Zusammenstellen gegebener Worte und Themen ist ihm ebenso geläufig, wie jenem das Wiederholen von Einstudirtem.

Was die darstellenden Spiele im Kostüme betrifft, so haben diese Vieles vor den anderen voraus: sie verwandeln gewissermaßen die darstellende Person in eine fremde — die von ihr dargestellte — und erleichtern ihr schon dadurch das Spiel, daß sie theils meint, nicht erkannt zu werden, theils sich selber fremd vorkommt, und darum zwangloser in Haltung und Gesten ist.

Darstellungen mit bewegter Handlung, mit Musik, Tanz und Gesang nehmen die eine Seite der darstellenden Spiele ein, die andere füllen Arrangements von lebenden Bildern und plastischen Gruppen.

Bei Festgelegenheiten werden diese Darstellungen einen speziellen Charakter annehmen, indem sie der „Gelegenheit“ Rechnung tragen, sich an bestimmte Personen richten und deren Verhältnisse zu einander, als Braut und Bräutigam, als Silberhochzeitspär rc. oder als gefeierte Einzelperson — als Geburtstagskind, als heimgekehrter Seefahrer, Kriegsheld und ähnliche, zum Mittelpunkt haben.

Eine geschickte Benutzung von Opernmotiven kann bei solchen Veranlassungen gute Dienste leisten, wie durch das Zankduett aus dem „Maurer und

Schlosser", in dem der Text so variirt wird, daß die beiden Frauen darüber in heftigen Streit gerathen, wer zuerst seine Gratulation darbringen soll; wie ja auch die Arie des Zimmermanns von Saardam aus Lortzings Oper schon mit viel Glück zu Gratulationszwecken herangezogen wurde.

Zu den dramatischen Scherzen zählt man auch das Vortragen eines Satzes in verschieden betonten Wiederholungen, so daß es sich wie eine spannende Erzählung anhört. Man wählt diese Art Vortrag, zu dem eine eigene Sprachkomik gehört, bei Pfandauslösungen. Ein bekanntes Sprüchlein solcher Gattung ist: „Eine Wassermaus und Kröte gingen eines Abends späte einen steilen Berg hinan." Dem Vortragenden muß es gelingen, diese wenigen Worte so zu variiren, daß Alle lachen. Im ganzen wird bei allen diesen dem unterhaltenden Spiel sich nähernden Vorträgen der Humor vorwaltend sein.

A. Dramatische Spiele mit und ohne Musikbegleitung.

Die Aufführungen mit Musikbegleitung bedingen entweder eine eigens gemachte Komposition oder eine passende, der Stimmung, die das Vorgeführte erzeugen soll, angemessene Begleitung, die frei phantasirt werden kann, auch nur in gebrochenen Akkorden und Uebergängen bestehen darf. Wo bekannte Melodien untergelegt sind, werden diese entweder gesungen oder in die Klavierbegleitung verwebt; es können aber ebenso andere, bereits vorhandene Melodien, wenn sie sich dem Rhythmus der Strophe anschließen, von den Aufführenden in Anwendung kommen. Wenn sich die Musikbegleitung der Deklamation anschließt, darf sie nur gedämpft sein und im Vor- und Nachspiel sich lauter vernehmen lassen.

Bei den improvisirten Darstellungen, z. B. „Von Zweien", ist dafür zu sorgen, daß jemand die nöthige Begleitung zu dem vorzutragenden Duett oder Tanz übernehmen kann, und wird man daher auch nur Bekanntes wählen, wie Melodien aus dem „Freischütz", der „Zauberflöte", „Maurer und Schlosser", „Zar und Zimmermann", oder Lieder von Schubert, Franz, Kurschmann; auch aus Haydns Werken ist Vieles sehr geeignet, weil die Sachen erheiternd und wirksam und leicht gesetzt sind. Zelters Kompositionen Goethe'scher Fest- und Gelegenheitsgedichte wie Balladen sei hier noch besonders Erwähnung gethan, um so mehr, als ein Bekanntwerden damit einen hohen und bildenden Genuß für die Ausübenden, für die Zuhörenden gewissermaßen eine Ueberraschung und jedenfalls eine Bereicherung bietet. „Der Liebesgötterhandel", „Johanna Sebus", das Trinklied „Ergo bibamus" geben für das Heitere, Ernste und Gesellschaftliche prächtige Beiträge. — Kompositionen wie der Tannhäusermarsch, Chopinsche Walzer und Tarantellen dürfen nur von Künstlern tadellos vorgetragen werden, sonst macht die Begleitung keinen guten Eindruck.

Die Lust, sich zu verkleiden und andere Personen darzustellen, sich in Vermummungen zu stecken und rathen zu lassen, wer man ist oder wen man vorstellt, führt in Uebergängen von dem nachahmenden und dramatischen Kinderspiel bis zur „Fastnachtsmaskerade" und zur „scenischen Aufführung". Diese wird anfangs erfunden und mit naiver Zwanglosigkeit zuwege gebracht, später mit Ernst erwogen und mit nöthigem Vorbedacht unternommen. Eine möglichst treue Nachahmung von Personen und ihren Thätigkeiten bildet in vielen dieser Darstellungen den

Hauptinhalt, wenn sie durch die Rede und das Zusammenspiel mit Anderen — die Handlung — sich zu einer Scene aus dem Stegreif gestaltet. Das Wesentliche dabei, nebst gelungenem Kostüm, verstellter Stimme und entsprechenden Gesten, ist, daß die Sache ohne Stockung vor sich geht, was dann am besten gelingt, wenn jedem nur eine kleine Rolle zugetheilt ist, die er beherrschen kann.

Beliebte Gesamtdarstellungen von guter Wirkung sind: Lach- und Weinscenen, Konzertaufführungen, in denen jeder ein imaginäres Instrument spielt, und sonstige drastische Akte, bei denen es Leben und Bewegung giebt.

Künstlerische Anforderungen wird niemand an dergleichen extemporirte Aufführungen stellen, doch ist es rathsam, sich nicht an zu große Unternehmungen zu wagen, z. B. Scenen aus klassischen Stücken zu reproduziren; damit ist nicht gesagt, daß der Ernst aus diesen Darstellungen verbannt sein soll. Auch ist es wichtig, bei Besetzung der kleinen Rollen eine richtige Wahl zu treffen.

In pantomimischen Aufführungen sollen eigentlich nur Personen agiren, die sich der Worte nicht bedienen dürfen, aus Furcht, von Feinden gehört oder verstanden zu werden, die sich also durch Zeichen verständigen müssen; solche, die sich der Sprache nicht bedienen können, weil sich Das, was sie empfinden, denken und bedürfen, mit Worten entweder gar nicht oder nur schwer sagen läßt. Die Pantomime erreicht allen Ausdruck des Innern durch Bewegung des Körpers und seiner Glieder; sie steht der Sprache am nächsten und ist deren getreueste Auslegerin, ohne welche man oft nicht wüßte, was und in welchem Grade der Stärke jene etwas sagt. Im pantomimischen Tanz und Ballet kommt sie zur höchsten Entwicklung. (Siehe auch: Jeanne Marie von Gayette-Georgens, Brevier der Konversation. Leipzig, Otto Spamer.)

Die vier Tageszeiten.

(472.) Zu diesem dramatischen Singspiel sind weder Kostüme noch Kulissen nöthig, nur ein geräumiger Sāl, eine gute Klavierbegleitung, musikalisches Gehör und eine graziöse Beweglichkeit, die sich sowohl beim Tanzen wie beim Lagern und allen anderen, möglichst anschaulich vorgeführten Handlungen zeigen muß. Die Rollen: der „Nachtwächter“, der „Wanderer“, die „Frauen, die das Essen bringen“, der „Schäfer“, der „Fiedler“, müssen vorher vertheilt sein, so daß keine Störung dieserhalb während des Spieles stattfinde, wie überhaupt nicht dazwischen gesprochen und gelacht werden darf. Die Illusion ist in allen Punkten zu wahren, und es ist daher gut, ehe man vor einer Zuschauergesellschaft spielt, das Spiel erst eingeübt zu haben. Außerdem muß ein Führer das Spiel leiten, doch ohne Kommando, nur durch das exakte Innehalten aller rhythmischen Bewegungen, so daß ein Blick auf den Anführer genügt, um zu wissen, was jeder zu thun hat.

Das Spiel beginnt damit, daß die Spielenden einen Kreis bilden, in dessen Mitte einer der Herren steht, welcher den Nachtwächter vorstellt. Der Kreis bewegt sich in der Runde, während es zehn schlägt, was auf dem Klavier durch das Anschlagen des Tones as in zehnmaliger Wiederholung angedeutet wird; es können die Spielenden auch, gleichsam mitzählend, bis zehn — eins — zwei — drei — vier ꝛc. — singen; sobald der letzte Glockenton verklungen, stößt der Nachtwächter dreimal ins Horn, oder er ahmt diesen Ruf nach, indem er dreimal durch die hohle Hand: „Tut — tut — tut“ macht, worauf die Gesellschaft singt: „Der Nachtwächter ruft!“ und munter weiter sich im Kreise dreht, während jener singt:

„Uns're Glock' hat Zehn geschlagen,
Dieses komm' ich, euch zu sagen,
(er macht eine kleine Pause, sieht sich rings um, betrachtet die muntere Gesellschaft und fährt fort:)
Lustig lebt man noch bei Licht,
Achtet auf mein Blasen nicht.“

Es schlägt nun auf dieselbe Weise wie das erste Mal: „Elf". Der Nachtwächter tutet wieder dreimal und die Gesellschaft wiederholt: „Der Nachtwächter ruft!" — worauf dieser:

„Uns're Glock' hat Elf geschlagen,
Dieses komm' ich, euch zu sagen,
Schließt die Häuser alle zu,
Lieben Leute, geht zur Ruh'."

(Bei dieser Mahnung gehen die Spielenden pärweise Arm in Arm im Kreise herum.)

Nun schlägt es zwölf. Der Nachtwächter wiederholt sein Hornblasen, die Gesellschaft: „Der Nachtwächter ruft!", worauf sich Alle lagern und unbeweglich mit geschlossenen Augen verharren. Der Nachtwächter:

„Uns're Glock' hat Zwölf geschlagen,
Dieses komm' ich, euch zu sagen.
(Ringsum im Kreise blickend.)
In der Stadt ist's still und stumm,
Alles schläft um mich herum."

Hierauf entfernt er sich leise. Bald darauf kräht der Hahn: „Kikeriki, kikeriki!" und es erscheint der Schäfer, mit dem Rufe:

„Wacht auf, wacht auf! der Hahn hat gekräht,
Und rasch und rasch zur Arbeit nun geht."

Die Schlafenden erwachen, erheben sich rasch und singen, indem sie mit den Absätzen den Dreschertaktschlag angeben:

„Tip tapp tapp — Tipp tapp tapp ꝛc.
Drescher drischt munter das Korn."

Eine kleine Pause und die Musik hebt das Schnitterlied an, wobei die Spielenden im Kreise herumgehen und die Bewegung des Kornmähens machen.

Schnitterlied.

„Schnitter mäh'n mit frohem Muthe
Bis die Sonn' hoch oben steht,
Trocknen sich die heiße Stirne,
(wobei sie mit der Hand über die Stirne fahren:)
Weil kein kühles Lüftchen weht.

Mittag, Mittag tönt die Glocke,
Laßt die Arbeit jetzt beiseit',
Denn wir wollen Mittag machen,
Alles ist zu ruh'n bereit."

Es erscheinen einige der weiblichen Mitspielenden, sie thun, als ob sie etwas trügen, das sie auf den Boden stellen. Die Gesellschaft:

„Mit den Töpfen zieh'n die Frauen
Zu den Schnittern auf das Feld,
Auf der Wiese sind im Schatten,
Schon die Näpfe hingestellt."

Die Schnitter lagern sich zum Essen, die Frauen gehen umher, bringen Speisen und theilen diese scheinbar aus; in einiger Entfernung vom Kreise nahe der Thür steht als müder Wanderer einer der Mitspielenden:

„Müden Wanderer an der Straße,
Laden freundlich sie zu Gast."

(Einige winken dem Alleinstehenden, dieser kommt langsam näher, lagert sich unter die Anderen und es wird ihm Essen gebracht. Der Gesang wird indessen ununterbrochen fortgesetzt.)

„Theilt mit ihnen gern das Essen,
Macht bei ihnen kurze Rast.

Auch das Vöglein kommt gehüpfet,
Und der Käfer brummt herbei,
Groß und Klein will Siesta halten,
Alle sind jetzt arbeitsfrei."

Kleine Pause. Der Abend beginnt damit, daß ein Fiedler kommt, der sich mitten in den Kreis stellt, während gesungen wird:

„Der Abend ist kommen, nun ruhen wir aus,
Der Eine im Wirthshaus der And're zu Haus,
Der Eine beim Tanze, der And're beim Wein,
Doch munter und fröhlich will jedermann sein."

Der Fiedler thut, als ob er geige und singt dazu: „Dibeldumdum Dibeldumdum ꝛc." Die Gesellschaft tanzt danach pärweise. Der Fiedler singt:

„Kommt Alle, ihr Leutchen, kommt Alle herbei,
Ich spiele euch auf meine Tanzmelodei;
Da möget ihr hüpfen und springen dazu,
Nur fröhlich, es schwindet der Abend im Nu.
Dibeldumdum, dibeldumdum, dibeldumdum, dibeldum,
Dibeldumdum, dibeldumdum, dibeldumdum dumdum."

Melodien zu den „Tageszeiten".

Der Nachtwächter.

Der Kreis. Text und Melodie von Jeanne Marie v. G.-G.

1. Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn,
2. elf,
3. zwölf.

Nachtwächter. Tut! tut! tut!

Kreis. Der Nacht-wäch-ter ruft: Uns're Glock' hat
1. zehn
2. elf
3. zwölf
ge-schla-gen, die-ses komm' ich, euch zu sa-gen:

1. lu-stig lebt man noch bei Licht, ach-tet auf mein Bla-sen nicht.
2. schließt die Häu-ser al-le zu, lie-ben Leu-te, geht zur Ruh'.
3. in der Stadt ist's still und stumm, Al-les schläft um mich her-um.

Ganz zum Schluß. Tut! Tut: Tut!

Die Drescher.

Allegro.

Ki-ke-ri-ki! Ki-ke-ri-ki! Wacht auf, wacht auf, der Hahn hat ge-kräht und rasch und rasch zur Ar-beit nun geht.

pp strin - - - - gen - - - - - do p mf f

Tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp,
tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp,
tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp,
tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp.

Die Schnitter.

Allegretto grazioso.

Schnit - ter mäh'n mit fro - hem Mu - the bis die Sonn' hoch o - ben steht,
trock - nen sich die hei - ße Stir - ne weil kein küh - les Lüft - chen weht,
trock - nen sich die hei - ße Stir - ne weil kein küh - les Lüft - chen weht.

Der Fiedler.

Allegretto moderato.

Der A - bend ist kom - men, nun ru - hen wir aus, der Ei - ne im
Wirths - haus, der And' - re zu Haus, der Ei - ne beim Tan - ze, der
And'-re beim Wein, doch lu - stig und fröh - lich will je - der - mann sein. Di - del-
bum - bum di - del - bum - bum di - del - bum - bum di - del - bum, di - del-
bum - bum di - del - bum - bum di - del - bum - bum bum - bum.

2

Darstellung des Schêrenschleifers.

(Siehe die Musikbeilage S. 145.)

(473.) Alle haben in richtiger Aufstellung die Position von Schleifern, stehen also gebückt und treten mit dem vorgerückten rechten Fuße den Takt, während die beiden Hände scheinbar ein Messer an den Schleifstein halten. Das Treten mit dem Fuße und der Schleifton „Tschschschsch" ist besonders zu markiren.

Zwei und Zwei.

(474.) Romantisch gepärte Namen werden leise von Einem aus der Gesellschaft, der die Leitung dieses Spieles übernimmt, an die Herren und Damen vertheilt und dann zusammen ausgerufen. Diese erheben sich und bekommen eine Aufgabe zu erfüllen. 1. Romeo und Julia, sollen die Balkonscene als lebendes Bild stellen. 2. Max und Agathe, sollen ein Duett singen. 3. Der Kurmärker und die Picarde, sollen ein komisches pas de deux tanzen, u. s. f.

Nach der Musik etwas darstellen.

(475.) Statt einen Gegenstand zu suchen und zu finden, muß bei diesem Spiel etwas nach heimlicher Verabredung dargestellt werden. Es können auch zwei der Spielenden, denen eine gemeinschaftlich auszuführende Aufgabe gestellt ist, diese lösen. Die Musikbegleitung ist hierbei nuancirter und deshalb schwieriger, aber das Ganze auch interessanter. Aufgaben für den Einzelnen dürften sein: sich maskiren, wozu immer einige Gegenstände im Zimmer vorhanden, eine Leidenschaft darstellen, eine Thätigkeit errathen lassen u. dgl. m.; für zwei Personen: ein pas de deux tanzen, von einander Abschied nehmen, einander begegnen und grüßen.

Die sieben Farben.

(476.) Sieben Damen, in die Farben des Regenbogens gekleidet, oder in weißen Kleidern mit verschiedenfarbigen Abzeichen, stehen im Halbkreis und singen oder sprechen rhythmisch:

Sieben sind wir, sieben
Schwestern, die sich lieben;
Bald sind diese zwei vereint,
Bald zwei and're, und es scheint
Als ob sie sich nicht versteh'n,
Jene nur zusammengeh'n,
Aber alle sieben
Schwestern treu sich lieben.

Grün, Violett und Gelb treten aus dem Halbkreis hervor und bilden eine Gruppe.

Deklamation:

Stiefmütterchen, so lieb geschmückt,
Im Grünen weilt, das Aug' entzückt.

Violett und Gelb treten zurück, und Roth bildet mit Grün eine Gruppe.

Deklamation:

Rose, wie bist du so lieblich und mild,
Du bist der Anmuth reizendes Bild.

Die beiden Farben ziehen sich zurück, und es treten Gelb, Grün und Blau vor, sich umschlingend.

Deklamation:

Vergißmeinnicht, du lieblich Kind,
Wie du ist keine treu gesinnt.

Aus den Zusammenstellungen der Farben kann auch errathen werden, welche Blume gedacht ist, oder man bestimmt ein anderes Gebiet, aus welchem die Farbenbilder zu wählen sind.

Solospiel mit Deklamation.

(477.) Zu solchen Deklamationen, die ein Einzelner ohne Kostümirung und ohne andere Hülfsmittel ausführt, wählt man Gedichte mit Handlung, wie z. B.: „Der Handschuh“, von Schiller. Der Vortragende muß jede Aktion möglichst drastisch vorstellen und dabei den völligen Ernst wahren, den die jedesmalige Situation fordert.

Als König Franz in seinem Löwengarten das Kampfspiel erwartend, setzt sich der Vortragende einige Augenblicke auf seinen Hut, dann winkt er mit dem Finger, und alsbald stellt er selbst wieder den Löwen vor.

So wird die ganze Handlung neben der Deklamation bis zum Handschuhwurf durchgeführt.

Guden Dag, Vaddersche.

(478.) Ein Kreis, in demselben zwei verkleidete Mädchen. Im Dialekt vorgetragen.

Guden Dag, Vaddersche!
Scheenen Dank, Vaddersche!
Na, wu wilt ji denn hin, Vaddersche?
Na'r Stat, Vaddersche!
Wat will jen da, Vaddersche?
Graun Krut holen, Vaddersche!
Wutau, Vaddersche?
Taum Kranze, Vaddersche!
Vor wem, Vaddersche?
Vor mine Dochter, Vaddersche!
Is denn jue Dochter Brut, Vaddersche?
Wu lange nich, Vaddersche!
Wat friet se den vor enen, Vaddersche?
Ja dat rået mal, Vaddersche!
Sei friet wol 'n Köpmann, Vaddersche?
A, vėl wat beters, Vaddersche!
Na, denn friet se wol 'n Goltsmet, Vaddersche?
Noch vel wat beters, Vaddersche!
Ja, den weit ik't nich, Vaddersche!
'n Bessenbinner, Vaddersche!
Ach sau, Vaddersche!
Ja, ja, Vaddersche!
Vanneier denn, Vaddersche?
Wenn de Stätte ripe sünt, Vaddersche!

Alle. Gesang und Reigen. Musik.

Un denne danzet Vanne fix mit siner jungen Fru:
Un, du du bist min Möppelken, min Möppelken bistu.

Dreimal: rechts um, links um, rechts um.

Tink, tink, tällerling.

(Allegorische Vorstellung.)

(479.) Ein Mädchen sitzt im Kreise. Die anderen, bis auf eins, heben den Ueberwurf der Sitzenden in die Höhe. Die übrig Gebliebene geht um den Kreis und fragt: „Tink, tink, tällerling — wer ist die Schönste in diesem Ring?“ Die Anderen: „Dem König sein Töchterlein, die wollten sich gebrechen mit Steinchen, mit Beinchen.“ — Die Fragerin: „Eine Hand ab!“ Bei dem letzten Worte schlägt sie dem nächsten Mädchen auf die Hand, die dann losläßt. So geht es herum, bis Alle eine Hand frei haben. Bei einem zweiten Umgange wird jede auf die andere Hand geschlagen. Sobald ein Mädchen ganz los ist, faßt es die Fragerin hinten an, zieht mit ihr weiter und stimmt in ihren Sang ein. Sind Alle frei, so muß die Königstochter die Hände falten und es wird ihr das Oberkleid ganz über den Kopf gezogen. Sie stellt so die scheinbar Todte vor. Eine aus dem Kreise fängt an zu läuten, eine Andere geht den Doktor holen. Dieser kommt und fragt, was die Todte gegessen habe. Die Umstehenden antworten: „Heiße Dickmilch und kalten Pfannkuchen.“ Der Doktor: „Dann soll sie

wohl todt sein?“ Er sieht sie sich an und sagt: „Sie ist todt!“ — „Höre nur auf mit läuten!“ Die Umstehenden legen die Todte auf die Erde, hocken ringsum nieder und halten die Hände vor das Gesicht. Aber die Todte erhebt sich, schlägt jeder auf die Hand und legt sich wieder hin. Nun stehen Alle auf und rufen: „Sie ist wieder lebendig geworden!“ Dann laufen sie davon. Die Königstochter springt auf und läuft ihnen nach. Wen sie zuerst hascht, muß in einem neuen Spiel sterben und auferstehen.

Das „Königstöchterlein“ bedeutet die im Winter gestorbene sommerliche Göttin, welche bei Oeffnung des Thurmes wieder auflebt. (Westfalen.)

König und Sänger.

(480.) Der König sitzt in der Mitte eines Halbkreises, der Sänger ihm in einiger Entfernung gegenüber und singt entweder mit Klavierbegleitung oder, indem er selbst in die Saiten greift, zur Guitarre oder Harfe ein Lied, für welches eine Komposition vorhanden, etwa: „Du bist wie eine Blume“, oder „Leise zieht durch mein Gemüth“. Sobald der Sänger schweigt, erhebt sich der König und spricht:

„Welch' ein Gesang dringt mir zum Ohr,
Man führe mir den Sänger vor!“

Der zur Rechten des Königs sitzende Hofmarschall erhebt sich nun und holt den Sänger, der, in den Halbkreis tretend, zum König gewendet spricht:

„Ein Räthsel will ich singen,
Wer kann die Lösung bringen,
Dem will ich gern an Weisheit weichen,
Doch kann den Sinn er nicht ergründen;
Mag er, mit mir sich abzufinden,
Mir einen vollen Becher reichen.“

Hierauf singt der Troubadur ein Räthsel nach einer vorher dazu besorgten und eingeübten Melodie mit Begleitung. Nachdem die letzten Töne verklungen und niemand des Räthsels Sinn zu enthüllen sich geneigt zeigt, deutet der König mit dem Finger auf einen seiner Hofbeamten, indem er spricht:

„Ich will, daß, da ihr Alle schweiget,
Der erste Rath (die erste Hofdame),
Der zweite Rath (die zweite Hofdame),
Der dritte Rath (die dritte Hofdame) 2c. den Scharfsinn zeiget.“

Die Würden sind vorher vertheilt, auch ein Hofnarr mag darunter sein. Vermag die von dem König aufgeforderte Person das Räthsel nicht zu lösen, so reicht sie dem Sänger den begehrten Becher mit dem Bekenntnis:

„Nicht finden kann ich des Räthsels Sinn,
So nehmt nur den vollen Becher hin.“

Der Sänger trinkt und giebt dann die Auflösung des Räthsels, worauf er den Platz mit jener Person, die nun an seine Stelle tritt, wechselt. Wurde das Räthsel aber von ihr gelöst, so muß der nämliche Sänger ein neues vortragen.

Die Gegensätze berühren sich.

(Scene aus dem Stegreif.)

(481.) Die auftretenden Personen sind: Tobig, der Herr, und Tapich, der Diener. Ersterer heftig und ungestüm, der Andere bequem und langsam, dabei ungeschickt. Tobigs Heftigkeit steigert sich im Verlauf der Scene, bis er Tapich zur Thür hinausprügelt. Wiederholtes heftiges Klingeln des Herrn und dazwischen Aeußerungen der Ungeduld bilden die Einleitung: „Tapich, Tapich! ich warte auf meine Stiefel — meinen Kaffee — die Zeitung 2c.“ Tapich kommt langsam herein und läßt die Thür hinter sich offen. Nun ereifert sich Tobig über Alles, was Tapich thut oder unterläßt, und je gelassener und phlegmatischer dieser dabei bleibt, je dümmere und verkehrtere Antworten er giebt, um so mehr steigert sich Tobigs Zorn.

Zwei gut mit einander eingeübte Komiker können in der Aufführung etwas sehr Beifälliges und Belustigendes leisten.

Der Klavierkomiker.

(482.) Er kommt mit Nonchalance verbeugt sich mit Affektirtheit, wirft sich auf den Klavierstuhl, schleudert die langsam ausgezogenen Handschuhe von sich, krempelt die Aermel auf, schüttelt die Häre nach hinten, rast, die Stimmung prüfend, einigemal über die Tasten, lehnt sich einen Augenblick zurück und greift dann aufs neue mit Vehemenz in das Räderwerk der Klaviatur. Er „donnert und blitzt“, er „säuselt und flüstert“, indem er bald mit Berserkerwuth losdrischt, dann wieder flötenähnlich trillert, bis er endlich, erschöpft von der Anstrengung, zusammenbricht. — Es gehört zu dieser Darstellung ein Klaviertechniker, der mit brillanter Fertigkeit eine natürliche Komik verbindet. Hierbei muß übertrieben werden, ohne aber die Grenze des Schicklichen zu überschreiten.



Der Liebesgötterhandel.

(483.) Drei Mädchen, die leicht angezogen, mit zierlichen Vogelkäfigen auf dem Rücken, freundlich und lustig in einem frohen Kreise auftreten und: „Wer kauft Liebesgötter?“ rufen, sodann das Gedicht nach der Melodie von Zelter recht leicht und schalkhaft singen. Das Lied erfordert wenigstens einen geläufigen Vortrag, nur keinen leidenschaftlichen Ausdruck. Das Klavier könnte auch hinter einem Schirme, doch in demselben Zimmer, stehen.

1. Von allen schönen Wären,
Zum Markte hergefahren,
Wird keine mehr behagen,
Als die wir euch getragen
Aus fremden Ländern bringen.
O höret, was wir singen!
Und seht die schönen Vögel,
Sie stehen zum Verkauf.

2. Zuerst beseht den großen,
Den lustigen, den losen!
Er hüpfet leicht und munter
Von Baum und Busch herunter;
Gleich ist er wieder droben,
Wir wollen ihn nicht loben,
O seht den muntern Vogel,
Er steht hier zum Verkauf.

3. Betrachtet nun den kleinen,
Er will bedächtig scheinen,
Und doch ist er der Lose,
So gut als wie der große;
Er zeiget meist im Stillen
Den allerbesten Willen.
Der lose kleine Vogel,
Er steht hier zum Verkauf.

4. O seht das kleine Täubchen,
Das liebe Turtelweibchen!
Die Mädchen sind so zierlich,
Verständig und manierlich;
Sie mag sich gerne putzen,
Und eure Liebe nutzen.
Der kleine zarte Vogel,
Er steht hier zum Verkauf.

5. Wir wollen sie nicht loben,
Sie steh'n zu allen Proben,
Sie lieben sich das Neue;
Doch über ihre Treue
Verlangt nicht Brief und Siegel;
Sie haben alle Flügel.
Wie artig sind die Vögel,
Wie reizend ist der Kauf.

Die Mädchen öffnen die Käfige und die Vögel dürfen entwischen. Wer einen von den Flüchtlingen fängt, darf ihn sein eigen nennen.

B. Lebende Bilder, Charaden- und Sprichwörter-Aufführungen.

Beim Stellen lebender Bilder ist es gut, ein Gemälde als Muster zu haben, sowohl für die Kostümirung und die Wahl der Farben dabei wie für die richtige Berechnung der räumlichen Verhältnisse: ein wenig mehr vor, zurück, den Kopf etwas zu viel nach der Seite gewendet und ähnliche Versehen können die Wirkung des Bildes um ein Beträchtliches schmälern und das Ganze schädigen. Der richtige Ausdruck der Mienen und der Haltung, die niemals steif und gezwungen sein darf, wird dadurch erreicht, daß man sich, indem man eine Person aus der Geschichte oder einer Dichtung vorstellt, in den Charakter und die Situation derselben hineindenkt und für den Augenblick diese selbst zu sein meint. Ein starrer Gesichtsausdruck, wie solcher bei Wachsfiguren, in Lebensgröße menschliche Gestalten darstellend, so unheimlich und abstoßend ist, muß vermieden werden, wie ein gezwungenes Lächeln oder Finstersehen, was leicht zur Grimasse wird. Doch wenn bei Gemälden der Schein des Lebendigen angestrebt wird, so muß er bei „lebenden Bildern“ im Gegentheil gedämpft werden und der Anschein von Gemälden der Darstellung einen künstlerischen Nimbus geben, wodurch auch die Betrachtenden einen höheren Genuß haben.

Musik leitet das Vorführen lebender Bilder am besten ein, verstärkt ihren Eindruck und versetzt in die richtige Stimmung. Ist Alles noch im Plaudern begriffen und es wird unvermittelt plötzlich der Vorhang emporgezogen und ein Bild gezeigt, eine Darstellung dem Auge geboten, so fehlt es augenblicklich an der nöthigen Sammlung; die einleitende Musik vermittelt diese Sammlung, weshalb auch die Ouverturen bei großen Opern diesen vorangehen.

Ohne die Beihülfe von Künstlern ist das Stellen lebender Bilder, namentlich auch der improvisirten, bei denen es auf das Typische in Tracht und Ausdruck ankommt, wobei die Schminke nachhelfen muß, kaum mit gutem Erfolg möglich. Den künstlerischen Höhepunkt erreicht ein gestelltes lebendes Bild, wenn es einem Maler als Muster dienen kann.

Entweder wird das lebende Bild als ein selbständiges an sich, unabhängig von allen Beziehungen, oder als der Theil eines Ganzen — einer Charade — gestellt.

Da im ganzen nur wenige Sprichwörter sich wegen ihres geistigen Inhalts dazu eignen, diesem gemäß dargestellt zu werden, so sind es vorzüglich Charaden, welche in die engere Wahl kommen, da sie eine größere Freiheit in der Behandlung gestatten.

Die Gesellschaft, die ziemlich zahlreich sein muß, theilt sich in zwei Parteien, und kommt darin überein, wer zuerst aufführt. Die beginnende Partei begiebt sich hierauf in ein anderes Zimmer, wo die Vorbereitungen stattfinden. Jedem wird seine Rolle und der Stoff, über welchen er zu sprechen hat, zugetheilt. Niemand darf Fremdartiges, nicht zur Sache Gehörendes einmischen, und die Zuschauenden müssen sich schweigsam verhalten.

Die Aufführung kann durch dramatische Sprechscenen, ebenso durch stumme Pantomimik oder durch lebende Bilder zum Errathen vor sich gehen, denn manche Silben eignen sich besser, durch ein Tableau, andere, durch eine Aktion dargestellt zu werden.

Um den lebenden Bildern eine theatralische und effektvolle Wirkung zu verschaffen, müssen sie einen freien Vordergrund haben, und erst in einer zweiten abgesonderten Abtheilung etwas erhöht zurückgestellt sein, damit das volle Seitenlicht der an den Rahmen befestigten Lampen darauf falle und sie in vollster Klarheit und Deutlichkeit zeige, ohne durch eine zu große Nähe das Realistische der Figuren und Stoffe erscheinen zu lassen. Die Illusion wird dadurch gewahrt und die Wirkung verstärkt.

Damit der Eindruck, den ein Bild machen muß, erreicht wird, muß die dargestellte Gruppe von einem verhältnismäßig breiten Rahmen mit vorspringendem Oberrand eingefaßt und das Dargestellte so abgeschlossen sein, daß nirgends ein störender Lichtzutritt bemerkbar; der neutral gefärbte und abgetönte Hintergrund muß, wenn es ein Tuch=, Kattun= oder Wollenstoff ist, glatt angespannt oder auf einen Brettschirm genagelt sein. Besser noch ist eine Tapetenrückwand, die, einmal gemacht, für alle Fälle dienen kann. Zu Medaillonbildern macht man ovale Ausschnitte in die Tapetenwand und giebt ihnen vorspringende Einfassungen. Das Medaillonbild zeigt hauptsächlich Einzelfiguren: Die Kirchgängerin — den Edelknaben — die Dame mit dem Falken — und ähnliche.

Das Bild, gleichviel wie hoch und breit — ob mit stehenden oder lagernden und sitzenden Figuren — muß so viel erhöht sein, daß der hinterste Zuschauer es, ohne sich den Hals zu verrenken, gut überblicken kann, die unterste Linie etwa mit dem Augenpunkt übereinstimmen.

Die Bilder dürfen zur bessern Wirkung nicht zu groß und zu figurenvoll — also nicht überladen — aber auch nicht zu leer oder zu klein sein. Der Raum zwischen dem Hintergrunde und der Einfassung muß den nöthigen Spielraum für die Stellungen und Posen bieten, keine Figur darf durch die andere beengt erscheinen.

Nahe gezeigte und zur Abschwächung des Realistischen mit Gaze überspannte, oder vielmehr durch eine stramme Gazevorwand von dem Publikum abgetrennte Bilder machen sich nicht gut, sie haben etwas Verschwommenes und Trübes.

Die Stufen, der Rasen oder der erhöhte Fußboden (Podium) muß dem Bilde und der Situation entsprechend besetzt, belegt oder gedeckt sein. Ein auf einem Felsen schlafender Räuber darf nicht auf einem löschpapierfarbenen Tuch oder auf einem türkischen Teppich liegen, die Illusion muß in allen Einzelheiten gewahrt sein.

Zur Beleuchtung dienen Lämpchen in Drahtringen, innerhalb des Rahmens so angebracht, daß sie vom Zuschauer unbemerkt ein reichliches Licht auf das Bild ergießen. Jedes Lampenlicht wird durch Reflexspiegel verstärkt, die man gern

da anwendet, wo eine scharfe Lichtwirkung auf einem Bilde noch besonders hervortreten soll; die elektrische Beleuchtung kann bei Mondscheinscenen angebracht werden, farbige Beleuchtungen können aber auch durch bunte Lampenschirme gewonnen werden.

Wie Schminke, poudre de riz und ähnliche Hülfsmittel zur Wirkung des Bildes anzuwenden sind, wird der Künstler selbst Solchen, die des Umgangs mit Schönheitsmitteln gewohnt sind, in jedem speziellen Falle genau vorschreiben müssen, damit nirgends etwas zu dick oder falsch Aufgetragenes die einheitliche Wirkung des Bildes störe.

Die Sitz- und Ruhepunkte müssen fest und gefahrlos für die das Bild Stellenden sein, und selbst ein schwebender oder auf Wolken liegender Engel so sicher postirt sein, als läge er auf einer Bank, denn das leiseste Beben einer Gestalt bringt das ganze Bild in Unruhe. Die schwierigsten Positionen müssen zuletzt kurz vor dem Wegziehen der Vorhänge eingenommen werden, da gewöhnlich das Bild zwei- auch dreimal wiederholt gezeigt wird. Im ganzen ist es räthlich, überhaupt keine Bilder mit unbequemen Situationen zu stellen, wie solche mit schwebenden Figuren. Unbemerkbare Stützen können, wo es angeht, benutzt werden. Das Probestellen der lebenden Bilder muß in vollem Kostüm geschehen, was auch in jeder Generalprobe auf der Bühne der Fall sein müßte, um die volle Gesamtwirkung zu kennen und ihrer sicher zu sein, um zu wissen, wo etwas fehlt oder etwas zu viel ist.

Wer es übernimmt, das lebende Bild zu arrangiren, dem muß es auch überlassen sein, daran — wie der Maler an seinem Gemälde — so lange zu korrigiren, bis es ihm vollkommen dünkt. Jeder muß sich dieser Korrektur willig unterwerfen.

Des Sängers Fluch.

(Ballade von Uhland. Deklamation in Verbindung mit lebenden Bildern.)

(484.) Die Zuschauer befinden sich in einem verdunkelten Zimmer, gegenüber dem Vorhang, der die Bilder verhüllt.

Der Deklamator steht, den Zuschauern zugewendet, neben dem Vorhang. Wenn der Effekt ein vollkommener sein soll, so muß der Deklamator ein wohlklingendes Organ besitzen und einen schönen Vortrag haben. Während er die herrliche Ballade hersagt, hebt sich dreimal der Vorhang und enthüllt die bezüglichen Bilder. Die Deklamation schweigt, so lange das Bild sichtbar ist, dafür ertönt eine leise, träumerische Musik, wie aus weiter Ferne herüber.

Zu dem Rahmen der Bilder wählt man am besten den einer ausgehobenen Flügelthür. Der Hintergrund ist dunkel zu halten, was leicht durch geschickt drapirte Teppiche erzielt werden kann, da der Bühnenraum nur ein beschränkter sein darf. Die Bilder werden im Profil gezeigt, worauf bei der Wahl der Darsteller besonders Rücksicht zu nehmen ist.

Das erste Bild zeigt: das Königspār, neben einander auf einem erhöhten thronartigen Sessel sitzend. Die Königin, den Zuschauern zunächst, trägt ein langschleppendes, hermelinbesetztes, weißes Atlasgewand mit weiten offenen Aermeln. Das aufgelöste Hār wird über der Stirn durch ein Juwelendiadem gehalten. Ebenso sind Hals und Arme reich mit Juwelen geschmückt. Der König, in dunkelrothem Sammet und Hermelin mit goldener Krone, hat schwarzes Hār, schwarzen Vollbart und einen sehr dunklen Teint.

Vor ihnen stehen die beiden Sänger. Der alte in braunem Rock, den langen braunen Mantel über die Schultern zurückgeworfen, greift in die Saiten der Harfe — sein Sohn — von einem blondlockigen jungen Mädchen dargestellt — in dunklem Pagenkostüm, steht singend, die Augen auf die Königin gerichtet, neben dem Vater.

Dieses Bild wird enthüllt nach dem Vortrage der Verse:

„Schon stehen die beiden Sänger im hohen Säulensäl,
Und auf dem Throne sitzen der König und sein Gemahl.
Der König furchtbar prächtig, wie blut'ger Nordlichtschein,
Die Königin süß und milde, als blickte der Vollmond drein."

Das zweite Bild: Der König, sich halb erhebend, die Hand ans Schwert gelegt, schaut zornig auf den jungen Sänger, der niedergekniet ist, um die Rose aufzufangen, die die Königin ihm lächelnd zuwirft — wird nach den Versen:

„Die Königin zerflossen in Wehmut und in Lust,
Sie wirft dem Sänger nieder die Rose von der Brust."

enthüllt.



Das dritte Bild: Der König steht aufrecht mit gezücktem Schwert. Die Königin steht ebenfalls, die Arme abwehrend ausgestreckt, und die entsetzten Blicke auf die Gruppe richtend, die der alte Sänger mit seinem sterbenden Sohn im Arm bildet, wird nach den Versen:

„„Ihr habt mein Volk verführet, verlockt ihr nun mein Weib?"
Der König schreit es wüthend, er bebt am ganzen Leib;
Er wirft sein Schwert, das blitzend des Jünglings Brust durchdringt,
D'raus statt der gold'nen Lieder ein Blutstrahl hoch aufspringt!"

Sprichwörter, in lebenden Bildern dargestellt.

(485.) 1. Eine Dame bei der Toilette vor einem Spiegel.

2. Zwei Figuren, die noch einige Aehnlichkeit verrathen und den jugendlichen Nichtsthuer und den herabgekommenen Alten darstellen.

3. Ein Trauakt, bei welchem eine blinde Frau und ein lahmer Mann verbunden werden.

4. Ein Esel, dem ein Mädchen Rosen reicht und der sich von ihm abwendet und nach etwas Anderem umzusehen scheint.

5. Ein Truthahn im Koller und eine Hand, die ihm ein rothes Tuch vorhält. — Der Truthahn kann, sowie auch der Esel, durch eine Maske dargestellt werden.

Auflösungen:

1. Kenne dich selbst.
2. Ein junger Spieler, ein alter Bettler.
3. Blind sei das Weib und lahm der Mann, soll Lieb' und Ehe lang bestahn.
4. Gieb dem Esel Rosen, er sehnt sich doch nach Disteln.
5. Der Schein trügt.

Sprichwörter zum Aufführen.

(486.) 1. Jugend muß austoben.
2. Es kommt kein Unglück allein.
3. Gar zu höflich ist unhöflich.
4. Es sind nicht Alle Köche, die lange Messer haben.
5. Es fällt kein Baum mit einem Hieb.
6. Gemach ins Dorf, die Bauern haben getrunken.
7. Mit dem Pfeiflein gewonnen, mit den Trommeln verthan.

Proben.

5. Ein Fürst und eine Person, die eine Bittschrift überreicht. Der Fürst fragt, wie es komme, daß ihm nun schon zum zehnten Male die nämliche Bittschrift von derselben Person überreicht werde?

Der Bittsteller antwortet: das erkläre das Sprichwort: „Es fällt kein Baum mit einem Hieb."

7. Ein Pfeifer voran, zwei oder drei Personen als Geldbeutel hinter ihm her tanzend. Hierauf Einer, der auf einer kleineren Trommel spielt, dem die Beutel wieder nachfolgen.

Zwei allegorische lebende Bilder.

(487.) a. Die Macht des Gesanges. Eine weibliche Gestalt in griechischem Gewande mit einer Zither, an welcher eine Saite gerissen, die eine herbeigesprungene Grille ersetzt; auf dem Haupt eine Nachtigall mit dem Motto:

„Es schwinden jedes Kummers Falten,
So lang des Liedes Zauber walten."

b. Die Baukunst. Eine mit gesteintem Gewande stattlich bekleidete ältere Frau, auf dem Haupte eine Mauerkrone, um den Hals eine goldene Kette mit einem Diamanten, auf der rechten Hand eine Schwalbe auf einer Bleiwäge, in der linken einige Grundrisse von Gebäuden, neben sich Steine, Holz, Hauen und Schaufel.

Buchstabenräthsel, durch drei Doppelbilder dargestellt.

Erstes Doppelbild.

(488.) Rechts: Die Einkleidung einer Nonne, die den Schleier empfängt. Links eine Braut mit Kranz und Schleier zum Traualtar tretend. Alle mithandelnden Personen in den entsprechenden Kostümen.

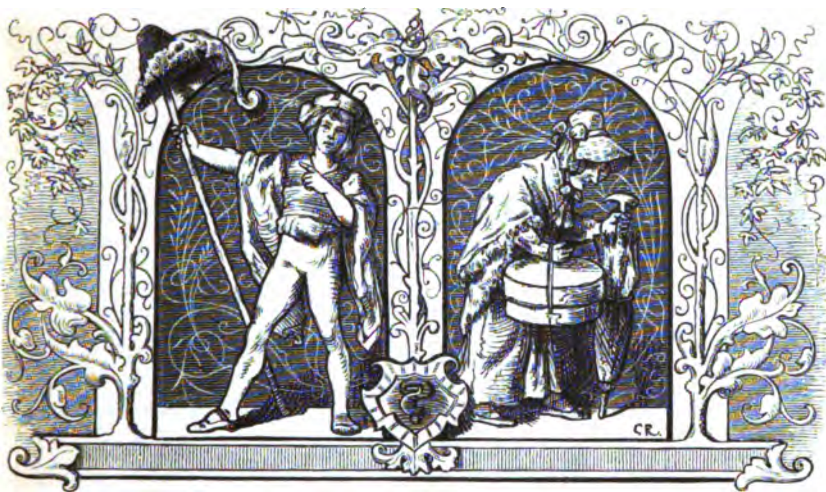
Zweites Doppelbild.

Rechts: Apoll mit der Leier und seinen Tönen lauschende Hirten. Links ein Leiermann von Kindern umringt.

Drittes Doppelbild.

Rechts: Eine Bäuerin einen Korb voll Eier auf dem Kopfe zum Markte tragend. Links Kinder mit Ostereiern spielend.

(Auflösung: Schleier — Leier — Eier.)



Charaden-Aufführungen in lebenden Bildern.

Dreisilbig.

Die erste Silbe.

(489.) Eine Fahne, die leicht durch ein an einer Stange befestigtes Tuch hergestellt werden kann, hält ein Herr — womöglich in Offiziersuniform — in der Hand, während mehrere Andere wie segnend die Hände auf die Fahne legen.

Die zweite Silbe.

Das Zimmer darf nur matt erleuchtet sein. Im Vordergrunde liegen drei oder mehr malerisch gruppirte schlafende Gestalten. Hinter ihnen steht, mit einer Krone von Silberpapier, einem mit Silbersternen verzierten Schleier im schwarzen Gewande eine hohe Gestalt, die sich sanft über die Schlafenden neigt.

Das Ganze.

Rechts im Vordergrunde ein weißgedeckter Tisch mit verschiedenem Spielzeug und einem brennenden Christbaum; links eine Kindergruppe im Begriff zum Tisch zu eilen und auf ihn hinweisend. (Auflösung: Weihnacht.)

Dreisilbig.

Die beiden ersten Silben. (Bild.)

(490.) Damen, ein Gemälde in einer Ausstellung betrachtend, mit dem Rücken nach den Zuschauern gekehrt und dabei verlockend vollgestopfte Taschen an der Rückseite der Kleidung. Taschendiebe, die Gruppe umschleichend.

Dritte Silbe. (Bild.)

Stierkämpfer, das aufgespannte rothe Tuch in der Hand. Spanisches Kostüm.

Das Ganze.

Deklamation mit Geberdenspiel. Ein junges Mädchen steht an einem geöffneten Fenster. Man vernimmt das Läuten einer Schiffsglocke. Die junge Dame drückt das Taschentuch an die Augen, deutet dann mit der Hand hinaus, wo man einen Hafenplatz vermuthen kann, und spricht:

„Schon rüstet sich zur Abfahrt jenes Schiff,
Die Glocke tönt, es schrillt des Dampfers Pfiff,
Bald bin allein ich, er in weiter Ferne;
Wann kehrt er heim? wie wüßt' ich es so gerne.

(Sie entrollt das Taschentuch zur Flatterfahne.)

Leb' wohl, leb' wohl! ich will zu tief nicht trauern,
Denn allzu lang wird seine Fahrt nicht dauern!
(Kleine Pause; plötzlich hellblickend:)
Nein, keinen Augenblick will ich mich länger grämen,
Der Traum ist aus, will mich zusammen nehmen.

(Sie tritt vom Fenster und knüpft das Taschentuch um den Hals:)

Welch' ein Zug an diesem Fenster,
Heiser werd' ich noch zur Stund',
Schleichen hier und da Gespenster,
Uns zu machen ungesund.
Um das Leben zu genießen,
Schmerzfrei muß der Körper sein,
Ruhig in den Adern fließen
Muß das Blut, doch welche Pein
Fühl' ich in dem Kopfe heiß? —
Dieses Feuer kühlt nur Eis.

(Sie nimmt das Tuch vom Hals, taucht es scheinbar in ein Gefäß voll kalten Wassers und schlingt es sich um die Stirn:)

Ach, das lindert meine Glut,
Thut dem heißen Blute gut!
Ja, so ist es recht gethan,
Denn schon hämmert mir's im Zahn,
Und das ist das größte Leiden,
Zahnweh und den Liebsten meiden.

(Bindet sich das Tuch um die Wange und knüpft es über dem Scheitel. Sieht sich in den Spiegel und spricht:)

Schwillt mir heute noch die Wange,
Kann ich nicht in die Soirée,
Freute mich darauf schon lange.
(Nimmt das Taschentuch wieder ab.)
Nein, der Zahn thut nicht mehr weh.

Nicht an Alfred denken will ich,
Nur Zerstreuung heilt den Schmerz,
Der zum Riesen wächst, wenn willig
Wir ihm öffnen Kopf und Herz.
Weicht ihr Grillen, flieht geschwinde,
Mach' ein Mäuschen ihm zum Tort,
Werde wieder froh zum Kinde,
Scheuche mir die Sorgen fort.

(Sie hat, während sie spricht, aus dem Tuch ein Mäuschen mit Ohren und Schwänzchen gemacht und läßt es hüpfen, lacht und spricht:)

Husch, husch, husch! mein kleines Mäuschen,
Auf die Schulter, auf die Brust,
O wie zierlich, nun ins Häuschen.
(Sie steckt das Tuch, indem sie es aus einander zieht, in die Tasche:)
Husch, husch, husch! aus ist die Lust.
(Eine kleine Weile nachdenkend. Dann spricht sie:)
And're Spiele, frisch und munter,
Führen in die Kinderzeit,
Immer größer, immer lauter
Dehnt der Kreis sich, rund und weit.

(Sie beschreibt mit der Hand einen weiten Kreis, dann zieht sie das Tuch aus der Tasche und dreht es zu einem Plumpsack. Nun umschreitet sie den gedachten Kreis, beschleunigt plötzlich ihre Schritte, thut so, als ob sie mit dem Plumpsack eine ihr voraneilende Person treffen wolle, und hält dann, tief Athem holend, still:)

Wie so oft in wildem Jagen
Hab' ich tapfer zugeschlagen,
In der Freunde Schär, wie munter,
Alfred stets voll Lust darunter.

(Sie steht in Gedanken, indem sie das gedrehte Tuch wieder auflöst, und spricht dann:)

Sel'ge, schöne Kinderzeit,
Nichts ist so voll frohem Weben,
Nichts so voller Heiterkeit,
Wie des Spieles harmlos Leben.

(Kleine Pause; dann lebhaft:)

Oder doch; — ein Ball. Ja, ja!
Reizend ist's dahin zu schweben,
In dem Kreppkleid, hier und da
Von Bewunderern umgeben;
Auf dem Lockenbau den Kranz,
Feengleich geschmückt zum Tanz.
In der Hand das kleine Büchlein,
Um die Namen zu notiren
Meiner Tänzer, und das Tüchlein
In den Touren zum Vexiren.
Ach wie Alle sich bemühen,
Es zu fangen, daran ziehen.

(Wirft das Tuch in die Höhe und greift beim Herabfallen desselben hastig danach. An den verschiedenen Zipfeln zupfend:)

Zwei, Drei, Vier es rasch erfassen,
Keiner will's dem Andern lassen.
Oder, wenn geheim verstecket,
In der Knoten-Wählertour
Jeder glaubt, der Zipfel strecket
Dar sich ihm, bevorzugt nur.

(Sie hat in den einen Zipfel des Tuches einen Knoten gemacht und nimmt alle vier in der geschlossenen Hand zusammen, sie scheinbar vier Tänzern, von einem zum andern gehend, zur Wahl darbietend. Spricht:)

Allerliebst, wie oft den Knoten
Zog der Falsche endlich dann,
Wenn die Zipfel ich geboten
Und geschaut den Rechten an.

(Kleine Pause.)

Dann, wenn Blindekuh wir spielten,
Uns're Augen nur halb blind,

(schlingt das Tuch um die Augen)

Mich des Freundes Arme hielten,
Und ich schlüpfte fort geschwind.

(Thut, als ob sie Blindekuh spiele und fährt fort:)

Bis er endlich mich gefangen
Und die lose Binde fiel,
Ich, genügend dem Verlangen,
Mich ihm hingab — nur im Spiel;
O, wie herrlich war die Lust,
Wenn ich sank an Alfreds Brust.

(Alfred ist inzwischen leise eingetreten, er umfängt die Blindekuh und zieht ihr die Binde von den Augen; diese spricht etwas beschämt und überrascht:)

Schon zurück von Ihrer Reise
Um die weite, weite Welt?"

Alfred.

„Wollte fliehen, doch in Ihrem Zauberkreise
Hält mich Margarethe fest."

(Auflösung: Taschentuch.)

Der Name zum Schluß kann nach Belieben gewählt werden, nur muß er ein viersilbiger, wie: Rosalinde, Henriette, Adeline x. sein.

Viersilbig.

Die beiden ersten Silben.

(491.) Im Vordergrunde ein Tisch, auf welchem mehrere Flaschen, sämtlich mit langen Papierstreifen versehen, worauf mit großen Buchstaben zu lesen ist: „Gegen den Tod."

Ein Quacksalber, phantastisch gekleidet — er hat einen großen Mantel um, einen spitzen Hut auf und einen sehr langen Flachsbart — steht vor dem Tisch, in jeder Hand eine Flasche mit Zettel haltend.

Eine alte vornehme Dame, eine Bäuerin, eine junge Frau, einen Knaben an der Hand haltend, der Bücher und eine Schiefertafel unter dem Arme trägt, ein alter Bettler und ein Soldat umringen den Quacksalber und strecken verlangend die Hände nach den Flaschen aus.

Die beiden letzten Silben.

Ein Greis mit einer weißen Perücke und weißem Bart steht auf einen Stock gelehnt und betrachtet sinnend eine spielende Kindergruppe zu seinen Füßen.

Das Ganze.

Die Damen, mittelalterlich gekleidet, sitzen zu beiden Seiten des Zimmers im Halbkreise auf Stühlen, welche mit bunten Tüchern bedeckt sind. Im Mittelpunkt stehen zwei Herren mit Helm und Harnisch angethan, mit gezückten Schwertern oder Lanzen sich bekämpfend. (Auflösung: Mittelalter.)

Viersilbig.

Erstes Bild, die erste Silbe darstellend.

(492.) Paris, vermittels bunter Tücher phantastisch verkleidet, sitzt auf einer Rasenbank, die durch eine grüne Decke leicht hergestellt werden kann. Er hält in der einen Hand einen Hirtenstab, in der andern einen Apfel, die drei Göttinnen prüfend betrachtend. Alle Drei in griechischen Gewändern.

Juno, mit einem goldenen Reif im Här, Minerva mit Helm und Schild, Venus mit goldenem Gürtel.

Zweites Bild, die zweite Silbe darstellend.

In der Mitte steht der Gott der Zeit in ein weißes langes Gewand gehüllt, ein Stundenglas und eine Sense, die leicht aus Karton und Goldpapier geschnitten werden kann, haltend, mit einer weißen Perücke und einem langen weißen Bart versehen. Rechts von ihm befinden sich Frühling und Sommer, links Herbst und Winter. Ersterer muß durch einen Blumenkranz, der Sommer durch einen Aehrenkranz, der Herbst durch einen Weinblätterkranz und einen Korb mit Früchten deutlich gemacht werden. Der Winter ist eine vermummte, in Pelz gehüllte Gestalt, die ein Christbäumchen im Arme hält.

Drittes Bild, die dritte Silbe darstellend.

In der Mitte steht ein Mann, welcher eine Stange hält, worauf ein Hut befindlich ist. Rechts von der Stange erblickt man einen Krieger, welcher drohend eine Pike gegen einen Gemsjäger (der durch eine Armbrust und einen aufgeschlagenen Hut mit einer Feder als solcher gekennzeichnet wird) — der zur linken Seite der Hutstange steht — drohend entgegenstreckt. Der Gemsjäger, der einen kleinen Knaben an der Hand hält, blickt trotzig den Hut an und wehrt mit ausgestreckter Hand die Pike ab.

Darstellung der letzten Silbe und zugleich des Ganzen.

Es können hierbei eine beliebige Anzahl Personen mitwirken, von denen jeder ein Instrument spielt. Am komischsten wirkt es, wenn recht sonderbare Dinge, wie z. B. Mörser, Kasserollen, Blechdeckel, große Schlüsselbunde u. s. w., genommen werden, um eine Art Katzenmusik hervorzubringen.

Sämtliche Musikanten bilden einen Halbkreis um den Kapellmeister, der, einen Taktstock haltend, vor einem Notenpult steht. Wenn er den Taktstock hebt, so fangen sämtliche Musikanten an zu spielen, während der Kapellmeister, mit Händen und Füßen den Takt schlagend, immer zorniger sich geberdet und mit lauter Stimme schreit:

„Eins, zwei, drei,
Paßt doch nur auf!
Eins, zwei, drei,
Schlecht war der Lauf!
Eins, zwei, drei,
Flöte, fall' ein!,
Eins, zwei, drei
Geige, streich rein!

Eins, zwei, drei,
Paukt mit Gefühl,
Eins, zwei, drei,
Falsch war das Spiel!
Eins, zwei, drei,
Halt's nicht mehr aus!
Eins, zwei, drei,
Packt euch nach Haus!"

(Auflösung: Dreivierteltakt.)



C. Haus- und Familienfeste.

Die Haus- und Familienfeste beschränken und beziehen sich lediglich auf das Haus und auf den Familienkreis; ja manche bürgern sich in großen Familien gewissermaßen ein und kehren cyklisch von Jahr zu Jahr mit den Geburtstagen der Eltern und der Kalenderfeste wieder, selbstverständlich in anderer Form, sozusagen in neuem Kleide.

Findet an einem Hausfeste die Aufführung eines kleinen Theaterstückes statt, wozu eine Zimmerdekoration im Gesellschaftsraum genügt, so geht demselben ein Prolog voran, in welchem auf die Bedeutung des Tages hingewiesen und diese, wenn es sich machen läßt, mit dem aufzuführenden Stück in Verbindung gebracht ist. Der Prolog, der nicht lang sein darf, wird am besten frei von dem oder der Vortragenden gesprochen und dazu ein ideales Kostüm gewählt; die Muse der Ton- oder Dichtkunst, der Genius der Heiterkeit und ähnliche allegorische Gestalten können dadurch charakterisirt sein, aber es genügt auch ein hübsches Gesellschaftskleid.

Der lyrische Charakter wird bei den Haus- und Familienfesten in den Dichtungen vorherrschen, da jeder beflissen ist, einem Gefühle der Liebe und Anhänglichkeit für die gefeierten Personen Ausdruck zu geben; außerdem werden sich zur Belustigung der Versammlung mancherlei beziehungsreiche Anspielungen in das Dargestellte einweben lassen, denn jede derartige Feier bekommt erst dadurch, daß sie sich direkt auf den Tag bezieht und nichts Fremdes hinzunimmt, ihren eigentlichen Werth und Reiz, wie daß sie nur einmal in Scene treten und nicht bei anderen Gelegenheiten genau so wie das erste Mal aufgeführt werden können. Improvisirt dürfen und können solche Aufführungen bei feierlichen Veranlassungen im Hause nicht werden, da ihnen der Duft der Weihe gewahrt bleiben muß; nur bei Polterabendscherzen mag es gestattet sein, possenhafte, improvisirte Purzelbäume zu schießen, wie es schon in alter Zeit an solchen Vorabenden ehelicher

Verbindungen unter Scherbengeklirr und Gepolter Sitte war. — Namen und Daten oder sonstige Beziehungen und Anspielungen dürfen den Muster-, Gelegenheits- und Festgedichten eingefügt werden, oder diese können auch nur zur Nachbildung für ähnliche dienen.

Bei Geburtsfesten beschränkt man sich insgemein auf Gratulationen und Geschenke, daher sind auch Aufführungen im Kostüm hauptsächlich für Jubelfeiern eingerichtet. Die Musikbegleitung ist dabei nicht ausdrücklich nöthig, doch trägt sie immer zur Erhöhung der Festlichkeit bei. Das Ganze nimmt manchmal den Charakter des Maskenscherzes an.

Außer den wiederkehrenden Namens- und Geburtstagen und den für bestimmte Personen nur einmal stattfindenden Polterabenden sind es noch Erinnerungstage an bedeutungsvolle Ereignisse in der Familie, welche, zu Hausfesten gestaltet, das Andenken an Erlebtes und Vergangenes in der Erinnerung aufzufrischen bestimmt, die in dieses Gebiet der Aufführungen gehören. Solche Ereignisse können sein: eine glückliche Errettung aus einer Todesgefahr, das Wiederfinden eines vermißten Kindes und Aehnliches. Für solche Gedenktage werden sich auch leicht bereits vorhandene Dichtungen benutzen lassen, da Stoffe der Art an sich etwas Tragisch-Poetisches haben, das man anderen Gelegenheitsfesten erst andichten und unterlegen muß.

Wie hieraus hervorgeht, nähern sich solche Aufführungen denen auf „Liebhabertheatern", unter welchen ein Zusammenwirken von Kunstfreunden und Freundinnen bei einer Darstellung — Lustspiel, Operette oder Schwank — zu verstehen ist, nicht ein dilettantisches Kunstwerk.

Ein Hausfest kann demnach ein sehr verschiedenes Gepräge haben und wird gemeinhin mit einem Mahle oder Tanz beschlossen, bei welchem der „Großvatertanz" nicht vergessen ist.

Wie an den Volksfesten alle Stände ohne Unterschied theilnehmen, entweder zuschauend oder mithandelnd, so an den Hausfesten alle Mitglieder des Hauses, die ganze Hausgenossenschaft, und sind Wahrzeichen treuer und fester Zusammengehörigkeit. Die bei Volksfesten vorgenommenen Unterhaltungen sind gewöhnlich nur Spiele allgemeiner Gattung und sollen überhaupt nur Vergnügen und Lustigsein erzeugen. Der Tag, an dem sie stattfinden, sei es selbst der einer gewonnenen Schlacht und der Befreiung von schmählicher Fremdherrschaft, tritt nicht so unmittelbar in den Vordergrund, und berührt nicht so direkt das Gefühl wie ein Familienfest mit seinen naheliegenden Interessen, die das Wohl und Glück des Hauses angehen. Hat man doch bereits Stiftungsfeste von Vereinen und dergleichen, um nur Festessen arrangiren zu können, und ist das „Stiftungsfest" selbst schon zum Stoffe eines Lustspieles gewählt. Eine Hauptsache wird aber bei den Familienfesten immer sein: ihnen ihre Würde und gemüthvolle Wärme zu bewahren, eine Stimmungsatmosphäre, die sich nicht in hohlem Lärm oder üppiger Schwelgerei äußern darf.



a. Geburtstagsgratulation.

(493.) **Zum Geburtstag der Tante.**

Eine Scene zwischen Mann und Frau.

Der Mann. Es will noch gar nicht sachte regnen, wo nur mein guter Regenschirm sein mag? (Sucht.) Gewiß hat ihn meine sorgsame Gattin in den Schoner gesteckt. Ja die vorsorglichen Hausfrauen bereiten den Ehemännern die größten Ungelegenheiten. (Spricht in das Nebenzimmer.) Weibchen, sei so gefällig, den guten Regenschirm aus dem Futteral zu nehmen und mir zu bringen.

Die Frau. Den Regenschirm willst du?

Der Mann. Ja und sogleich, ich habe zu thun. Rasch, rasch, ich muß fort.

Die Frau. Aber es ist unmöglich, denn —

Der Mann. Was ist unmöglich? — Säume nicht, ich verliere sonst meinen Prozeß.

Die Frau. Ja, aber wenn —

Der Mann. Wenn und aber, was soll das bedeuten? Ich vermuthe, du willst nicht, daß der Schirm naß wird. O die sorgsamen Hausfrauen können einen Ehemann zur Verzweiflung bringen.

Die Frau. Sei nur nicht ungerecht — ich bringe sogleich, was du wünschest.

Der Mann. Dieses pedantische Schützen vor Staub und Nässe, vor Motten und Fliegen und weiß der Himmel was sonst noch, wird mich noch ins Unglück bringen.

Die Frau. (Kommt mit zwei alten Regenschirmen.)

Der Mann. Was willst du mit dieser alten, verschossenen Rumpelwäre? Mir scheint, du willst mir einen dieser Baldachine aufkomplimentiren, aber ich nehme unter keiner Bedingung eines dieser antediluvianischen Gestelle in die Hand, das sage ich dir!

Die Frau. (Spannt einen der Schirme auf.) Dieser graue ist noch ganz anständig, und bei solchem Regen wie heute sieht niemand dem Andern aufs Dach.

Der Mann. Erspare dir alle Redensarten, ich will den schwarzseidenen und keinen andern, am wenigsten den Grauschimmel.

Die Frau. (Sie hat den zweiten Schirm aufgespannt.) Was hast du an diesem auszusetzen? er ist noch etwas besser als der graue.

Der Mann. Mit diesem Rothfuchs soll ich über die Straße gehn? nein, lieber verliere ich den Prozeß.

Die Frau. (Sie sieht zum Fenster hinaus und spricht:) Ist denn keine Droschke in der Nähe?

Der Mann. Niemals! niemals! bei solchem Wetter sind alle Droschken besetzt. Nun, zögere nicht länger, beeile dich! Den schwarzseidenen — den schwarzseidenen!

Die Frau (entschlossen herausplatzend). Der ist gar nicht zu Hause, ich habe ihn verborgt.

Der Mann. Welch ein Leichtsinn! Eine leichsinnige Hausfrau kann einen Ehemann ruiniren. Sage, unglückseliges Weib, wem hast du den schwarzseidenen geborgt? Kann er nicht rasch geholt werden?

Die Frau. Unmöglich! er ist in diesem Augenblick am andern Ende der Stadt.

Der Mann. Welche bodenlose Unüberlegtheit. Eine Frau, die niemals bei Dem, was sie thut, an die Folgen denkt, kann einen Mann wahnsinnig machen. (Mit immer zunehmender Heftigkeit.) Sprich, wer hat ihn?

Die Frau. Helene, lieber Mann, sie wollte doch Tantchen heute zu ihrem Geburtstag gratuliren. Es ist heute der sechsundzwanzigste, wie du wissen wirst.

Der Mann. Der sechsundzwanzigste? (Sieht an den Wandkalender, und blickt dann in einen Aktenstoß. Alle Bewegungen sehr rasch.) Ja, Ja! nun ja. Das ist gut — hm — trage die alten Inventare nur wieder fort, ich muß — ja ich irrte mich, ich muß erst morgen zum Termin, und bis dahin —

Die Frau. Ist der schwarze da. (Ein Mädchen bringt einen schwarzseidenen Regenschirm.)

Der Mann. Nun rasch zur Tante. Komm, Weibchen, wir Beide unter einem Dach, um unsern Glückwunsch darzubringen. (Spannt den Schirm auf.) Das ist ja ein ganz neuer Schirm?

Die Frau. Den habe ich für die Tante zum Geburtstag gekauft.

Der Mann. So wollen wir ihn selber überbringen und dabei einweihen.

(Sie gehen Beide unter dem Schirme ein pärmal im Zimmer herum und dann zur Tante, oder wer sonst in der Familie seinen Geburtstag hat und beschenkt werden soll, und überreichen den Schirm.)

Die vier Jahreszeiten.

(494.) Kleine Aufführung zu Papa's Geburtstag von seinen, in den vier verschiedenen Jahreszeiten geborenen Kindern. Heinrich, der älteste Sohn, eröffnet die Ansprache; er hat einen maigrünen Ueberwurf mit Maiglöckchen besetzt und in der einen Hand einen Pfingstmaienstab, in der andern das zu überreichende Geschenk. Auf dem Kopfe hat er einen Strohhut mit einem Frühlingsblumenstrauß geziert.

Der Sommer — ein Töchterchen — ist lichtgelb gekleidet, das Gewand guirlandenartig mit Blättern und Blumen dekorirt. Einen Blumenkranz im Hār.

Der Herbst hat ein bräunliches Kleid mit rothem und gelbem Laub beputzt und einen ähnlichen Kopfschmuck, scharlachrothe Ebereschen und Hagebutten zwischen den Blättern.

Der Winter erscheint weiß und darf nicht einem Samojeden gleich sehen, sondern muß wie ein Eiskönig einherschreiten. Sein Mäntelchen ist mit alaunirter Watte überkrustet, ein Pār Schlittschuhe, der Größe des Kindes angemessen, hängen ihm am Arm als Symbol. Auf dem Kopfe hat er eine Eiskrone, in der einen Hand einen Eiszapfen, in der andern das Geschenk.

Heinrich, als Frühling, spricht.

„Wer für Wachsen und Blühen hat Auge und Sinn,
Sieht, daß ich ein Kind des Frühlings bin;
Und nicht eines Lenzes voll Mucken und Tücken,
Sondern mit strahlenden Sonnenblicken,
Von diesen will ich fürs fernere Leben
Dem lieben Papa recht viele geben.“

(Ueberreicht eine künstliche Sonne als Uhr oder Aehnliches.)

Anna, als Sommer, spricht.

„Im Flügelkleid geschwind,
Naht sich das Sommerkind,
Mit Rosen auf den Wangen,
Von Kränzen bunt umhangen,
Und bringet reich an Aehren schwer
Den schönsten Erntekranz hierher;
Papachen, setz' ihn auf dein Haupt,
Eh' noch der Herbst ihn wieder raubt.“

(Ueberreicht einen Kranz von goldenen Aehren.)

Otto, als Herbst, spricht.

„Kein Räuber ist er, nein, fürwahr,
Die besten Gaben bringt er dar,
Nicht flücht'ge Blüten, Blumentand,
Gereifte Früchte, allerhand,
Die, zum Genuß bei heiterm Mahle,
Von Baum und Strauch, in Korb und Schale,
Gesammelt sind, sie dir zu reichen,
Papachen, von des Herbstes Sohn
Für Müh' und Sorg' zum süßen Lohn.“

(Ueberreicht eine Fruchtschale mit Obst.)

Wilhelm, als Winter, spricht.

„Ich stellte mich im Winter ein,
Und muß ich hier der Letzte sein,
So will ich doch schön gratuliren,
Mit Schnee und Eis die Tafel zieren.“

(Ueberreicht Eisbaisers, die um einen Schneemann von Zucker gruppirt sind, oder etwas dem Aehnliches.)

Kleine Abänderungen, den Verhältnissen angepaßt, lassen sich leicht machen.



b. Weihnachtsaufführung.

(495.)

Vor der Bescherung.

Personen:
Ernst. Hedwig. Der Weihnachtsmann. Eine Fee. Eine Puppe. Ein Nußknacker.

Ein Zimmer; im Hintergrund eine geschlossene Thür. Hedwig und Ernst laufen abwechselnd an die Thür und gucken durch das Schlüsselloch. Zu beiden Seiten der Thür Schirme.

Ernst.
Es ist noch Alles rabendunkel drin,
Ich kann nicht das Geringste entdecken.

Hedwig (sieht durch das Schlüsselloch).
Ich meine, der Schlüssel wird innen stecken,
Ach, wie ich doch so neugierig bin!

Ernst.
Was meinst du, das man uns bescheren wird?

Hedwig.
Dir vielleicht Schafe und einen Hirt.

Ernst.
Und dir eine Katze mit grünen Augen.

Hedwig.
Die würde gut zum Mausen taugen.
Was ich mir wünschte; das wüßte ich schon.

Ernst.
Verdienst auch was Schönes als Artigkeitslohn.

Hedwig.
Ei spotte nur zu, man wird ja bald sehen,
Was für den Bruder Unhold geschehen.

(Der Weihnachtsmann kommt von rechts mit einem großen Sack. Die Kinder laufen erschrocken fort und verstecken sich hinter eine spanische Wand, einen Ofenschirm oder sonst ein Möbel, das sie deckt.)

Weihnachtsmann. (Trägt einen Sack auf dem Rücken, den er auf den Boden stellt.)

Wo sind sie geblieben die beiden Kleinen?
Verschwunden auf ihren flinken Beinen.
Da wollt' ich just fragen, wonach sie verlangen,
Woran die Wünsche zur Weihnacht hangen.
Ich habe so manches Schöne im Sack,
Doch nehm' ich ihn wieder huckepack.

(Wirft den Sack auf den Rücken.)

Geh' stracks fürbaß zum nächsten Haus
Und schütte dort meine Schätze aus.

(Geht mit dem Sacke links ab. Hedwig und Ernst kommen wieder schüchtern hervor.)

Hedwig.

Ach wie bin ich drob erschrocken,
Sah der Mann so grimmig aus. —

Ernst.

Hatt' im Sack gewiß nur Brocken,
Sammelt sie von Haus zu Haus.

Hedwig.

Solch ein Weihnachtsgut verschmäh' ich,
Wieder durch das Löchlein späh' ich,
Alles finster noch fürwahr,
Heute währt die Stund' ein Jahr.

Die Fee erscheint (sie ist weiß, rosa oder himmelblau gekleidet und hat einen Zauberstab. Die Kinder schauen sie geblendet an).

Die Fee.

Sagt nun eure Wünsche frei,
Was ihr wünscht, gewähret sei.
Mit dem Stabe zaub're ich,
Weihnachtsgaben säuberlich.

Hedwig.

O so bitt' ich' ohn' Bedenken,
Eine Puppe mir zu schenken,
Wie als Bräute wunderschön
Sie an Ladenfenstern steh'n.

Ernst.

Und ich möcht' ein großes Pferd,
Wie lebendig, einbeschert,
Gut gesattelt, aufgezäumt,
Längst hab' ich davon geträumt.

Fee.

Beides sei euch bald beschert,
Nun, nichts weiter ihr begehrt?

Ernst.

Dann noch möcht' ich einen Mann,
Der mir Nüsse knacken kann,
Groß wie Riese Goliath
Und der Tigerzähne hat.

Hedwig.

Und ich möcht' mit Zuckerzacken,
Eine Torte hoch gebacken.
Wie ein Kirchthurm, daß ich dran
Alle Tage knuppern kann.

Fee.
Dieses auch sei euch gegeben,
Doch nun muß ich weiter schweben.
(Die Fee verschwindet.)

Hedwig.
Wie freu' ich mich auf meine Sachen.

Ernst.
Wie glücklich wird mein Pferd mich machen.

Hedwig.
Den Kuchen eß ich ganz allein.

Ernst.
Und Nüsse knack' ich, hart wie Stein.

(Von der einen Seite wird ein hohes, ausgestopftes ledernes Pferd hereingeschoben, auf der andern eine hohe Baumtorte auf einem hohen Tische. Beide Gegenstände können von Karton gemacht sein.)

Ernst (überrascht auf das Pferd blickend).
Ah, da ist ja schon mein Roß,
Das ist wahrlich ein Koloß.
(Macht vergebliche Versuche, das Pferd zu besteigen.)

Hedwig.
Ei, die Torte wie ein Baum,
Also groß hofft' ich sie kaum.
(Springt in die Höhe, um eine Zacke abzubrechen, kann aber nichts erreichen.)

Ernst.
Hilf mir, Hedwig, auf das Pferd.

Hedwig.
Unerreichtes ist nichts werth.
(Zieht einen Stuhl herbei; um darauf zu steigen, Ernst versucht zugleich, an dem Pferde hinaufzuklettern.)

Ernst.
Will den Braunen schon erklimmen.
(Purzelt herunter; als er sich wieder aufgerafft hat, ist das Pferd verschwunden.)

Hedwig (die auf den Stuhl gestiegen ist.)
Ach mir schwindelt, schnell herunter,
Denn der Tortenthurm wird munter.

(Die Torte verschwindet. Die Gegenstände werden von beiden Seiten hinter die aufgestellten Seitenschirme zurückgezogen. Gleich darauf kommt eine sehr große Puppe, wie eine Braut gekleidet.)

Hedwig.
Ach, wie herrlich ist dies Puppenbild,
Meine Wünsche sind erfüllt.
(Geht an die Puppe heran und will sie umfassen, scheut sich aber, das schöne Kleid zu berühren.)

Puppe (mit feiner Stimme.)
Ich bin eine Braut mit Schleier und Kranz
Was willst du mit mir, du Firlefanz,
Du zerdrückst mir das Kleid, zerstörst die Toilette
Und hast kein Zimmer für mich, ich wette.

Ernst.
Diese Pupp' ist viel zu groß.

Hedwig.
Wie dein aufgezäumtes Roß.

Ernst.
Wie willst du im Arm sie tragen?

Hedwig.
Ja, ich muß den Wunsch beklagen,
Kleiner müßt' die Puppe mein
Für das Puppenstübchen sein.

Ernst.

Kannst sie auf den Ofen stellen.

Hedwig.

Ihre Schleppe mißt zwei Ellen.

(Es kommt der Nußknacker mit dem Goliathshut. Der Kopf eine Maske von Karton. Der Mund, weit offen, zeigt Riesenzähne.)

Ernst. (Als der Nußknacker auf ihn zugeht, läuft er fort und ruft:)

Er will mich, fürchte ich, verschlingen,
(zum Nußknacker:)
Halt' ein, ich will dir Nüsse bringen.

Nußknacker (mit tiefer Stimme:)

Wo sind so große welsche Nüsse,
Die passen für des Riesen Bisse?

Hedwig.

Der zwickt uns noch die Köpfe ab,
O welch ein Graus, dein Paperlapp.

Die Fee (erscheint und spricht:)

Ihr seht nun, daß ihr wohl empfangen,
Wonach getragen ihr Verlangen,
Doch daß ihr selbst nicht recht gewußt,
Womit erreicht wird Freud' und Lust.
Das wissen nur, die für euch sorgen,
Die lieben Eltern, jeden Morgen
Und jeden Abend allezeit,
Für euch zu schaffen sind bereit.
Bald werdet besser ihr's versteh'n,
Die rechten Gaben vor euch seh'n,
Die Elternliebe ausgewählet
Und jedem Kinde zugezählet.
Doch eh' die Klingel nun ertöne,
Gesang das Vorspiel noch verschöne.

(Sie winkt mit dem Zauberstabe und die Klavierbegleitung zu einem Weihnachtslied, das gemeinschaftlich gesungen wird, hebt an:)

Alle Jahre wieder.

Melodie von Chr. H. Rinck.
Klavierbegleitung von L. Erk.

Mäßig langsam.



1. Al - le Jah - re wie - der kommt das Chri - stus - kind auf die Er - de
2. Kehrt mit sei - nem Se - gen ein in je - des Haus, geht auf al - len
3. Ist auch mir zur Sei - te still und un - er - kannt, daß es treu mich





1. nie - der, wo wir Men - schen sind.
2. We - gen mit uns ein und aus.
3. lei - te auf der Le - bens - bahn.

W. Hey.



Hierauf ertönt die Klingel; die Thüren im Hintergrunde springen auf und man sieht einen Weihnachtsbaum mit brennenden Lichtern und in der Mitte den Weihnachtsmann mit dem Sack; zwei Kinder auf der einen Seite, zwei Engel auf der andern. Dieses lebende Bild bleibt, während die Musik noch forttönt. Dann findet die wirkliche Einbescherung statt.

Weihnachtsspiele der Deutschen in Ungarn.

(496.) In einigen Gegenden der Deutschen in Ungarn werden noch jetzt an jedem Adventsonntage die „Weihnachtsspiele" aufgeführt. Schon im Oktober versammeln sich in Oberufer bei Preßburg die zum Spiel geeigneten Personen bei dem Lehrmeister, um ihre Rollen einzulernen. Zum Vortrag gehört, daß Alles nach einem gewissen Rhythmus getheilt und in vier Schritten hin- und hergehend gesagt wird, so daß auf jeden Schritt ein Versfuß fällt und bei dem vierten, welcher den Reim trägt, der Redner sich rasch wendet. Nur die heiligen Personen „sagen" nicht, sondern „singen", marschiren aber dabei ebenso taktmäßig wie die anderen. — Alle Rollen, auch die weiblichen, werden von Burschen gegeben, und sämtliche Spieler verpflichten sich für die ganze Zeit ihres Auftretens zu einem frommen, tadellosen Lebenswandel. Keine weltliche Musik, keine Drehorgel, kein Pfeifen wird im Dorfe geduldet, so lange gespielt wird.

Am ersten Adventsonntage beginnt das Spiel mit dem feierlichen **Auszug**. Voran den riesigen Stern, welchen ein starker Mann trägt, der zugleich Vorsänger ist und „Meistersänger" heißt, und neben ihm den Christbaum, einen ziemlich großen Tannenbaum, mit Bändern und Aepfeln geschmückt, ziehen sämtliche Spieler, heilige Lieder singend, nach dem Festsäl, wo gespielt werden soll. Vor demselben angelangt, bleiben sie stehen, bilden einen Halbkreis und singen „zum glücklichen Umzug" einen Gesang, welcher der „Sterngesang" heißt, und mit den Versen anfängt:

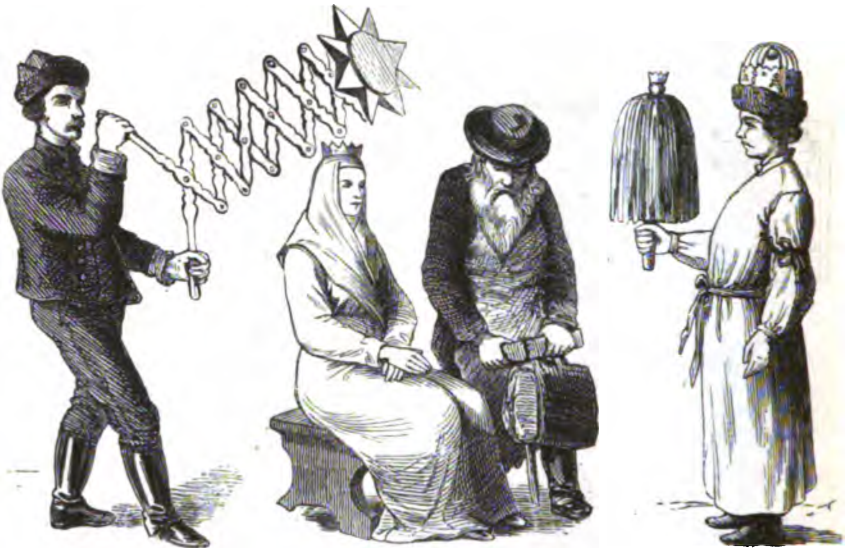
ir lieben meine singer fangt's tapfer an
zu grüßen wollen wir's heben an.

Sie grüßen nun Sonne, Mond und Sterne, Kaiser und Regierung „im namen aller würz alein soviel als in der erden sein"; sie grüßen „den meistersinger gut und den meistersinger hut", und schließen mit den Worten:

so grüßen wir dich durch den hürewagen
(Himmelswagen, Gestirn des großen Bären),
der durch den Himel tut h'rum fahren.

Nach diesem Segensspruch treten sie mit dem frommen Liede: „Unsern Eingang segne Gott!" in den Säl, wo ein kleiner Raum unmittelbar an der Eingangsthür durch einen Vorhang von dem größeren Theil getrennt ist, in welchem die Zuschauer rund herum auf Bänken und Stühlen sitzen, während in dem kleineren die Spieler zusammengedrängt stehen. Von Kulissen und anderem Apparat ist nichts da als ein Strohsessel und ein Schemel. Steht der erstere in der Mitte, wo gespielt wird, so ist Jerusalem als Schauplatz angenommen; setzt man sich auf den Schemel, wird Bethlehem

als Hintergrund gedacht, und um dies noch deutlicher zu machen, hält Joseph höchst naiv das Strohhaus, in welchem er sich befinden soll, in seiner Hand.



Der Sternträger. Maria und Joseph. Engel Gabriel.

Jeder Scenenwechsel wird durch einen Umzug des ganzen Chors, bestehend aus allen Mitgliedern, die ein beziehungsvolles Lied singen, angedeutet, worauf die handelnden Personen in der Mitte stehen bleiben und der übrige Chor singend abgeht.



Die Hirten Gallas, Stichus und Willock.



Der Teufel.

Prolog und Epilog „spricht" der Engel, der sonst stets singt. — Wenn die drei Hirten ihren Traum erzählen, den sie in einer und derselben Nacht gehabt, so wenden

sie jedesmal einander den Rücken zu, um anzudeuten, daß jeder unbeeinflußt von der Mittheilung des andern dasselbe träumte.



Maria ohne Krone als Eva.



König Melchior (Gott Vater), in seinem Schöße der ungeschaffene Adam.

Der Traum selbst wird kurz vor der Erzählung dadurch versinnbildlicht, daß alle drei hinfallen und der Engel auf ihnen herumtritt, um ihnen den Traum einzugeben, wobei sie sich nicht rühren und keine Miene verziehen dürfen, da der Engel, trotz seiner schweren Stiefel, als „schwebend" nicht gefühlt werden darf!



Herodes und der Hauptmann.



Der Wirth.

Der Hauptmann des Herodes, der so schön sein muß, daß er im Fastnachtsspiel die verführerische „Schneiderin" spielen kann, und den man sich wie einen ungarischen

„Landtagsherrn“ vorstellt, hält dem Herodes, einer kolossalen Gestalt, ein getödtetes Judenkind vor und sagt:

aber den neugebor'n König han wir nicht funden!



Der Lakai.



Die heiligen drei Könige.

Darüber versinkt Herodes in Trübsinn, schüttelt langsam das Haupt und spricht traurig in feierlich singender Weise:

Ach! ach und aber ach!
wie bin ich heunt so schwach!



Rechtsgelehrte Pharisäer.



Crispus, der ungläubige Hirt.

Einen höchst wirksamen und in der That tragischen Moment bilden die Juden und Schriftgelehrten, von denen Einer, weil er von Herodes zum Tode verurtheilt wird, einen rothen Kragen trägt. Der Teufel ist die kurzweiligste Person im Stücke:

er scherzt mit dem Publikum, trägt Stühle herein und rennt vor Beginn der Aufführungen durch das Dorf, um jung und alt zu schrecken und zu necken und, auf seinem Kuhhorn furchtbar tutend, zu den Spielen einzuladen.

Im Gegensatz zu ihm wird zu der Jungfrau ein schöner und streng sittlicher Bursche ausgewählt, der deshalb nur das Weib des Herodes, mit der Krone die Maria, und im sogenannten „Paradiesspiel" die Eva darstellen, aber im Fastnachtsspiel nicht mitwirken darf.

Der Wirth, welcher die heilige Familie beherbergte, und der Lakei oder Page des Königs tragen natürlich ungarische Tracht, der ungläubige Hirt aber, eine uralte Figur der Weihnachtsspiele, welche stets das Heidenthum darstellen soll, ist in einen großen Pelz gewickelt und hat etwas von dem Repräsentanten des Winters, der bei den Umzügen in den Rauhnächten ebenfalls häufig eine Rolle spielt.

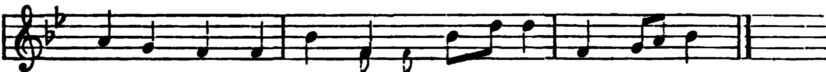
Der Mohrenkönig färbt sich nicht etwa schwarz, sondern hängt als Andeutung seines Negerteints blos einen Flor über das Gesicht, um im Paradiesspiel mit einer Pelzmütze auf dem Kopfe den ungeschaffenen Adam zu geben, der in Gottes Schöße ruht und ein gelbes Kleid anhat, weil er aus Lehm geschaffen wird. Gott Vater selbst im Paradiesspiel ist eine Person mit König Melchior im Christigeburtspiel.

Ganz ähnliche „Weihnachtsspiele" werden in Steiermark, Kärnten und anderen deutschen Provinzen Oesterreichs aufgeführt. (Siehe J. Schroer, „Weihnachtsspiele in Ungarn", und K. Weinhold, „Weihnachtsspiele", 1853.)

(497.) Die heiligen drei Könige.

Mäßig. Volksweise. L. Erk, D. Liederhort.





Alle.

1. Wir kommen daher aus fremdem Land.
Einen guten Abend, den geb' euch Gott!

2. Einen guten Abend, eine fröhliche Zeit,
Die uns der Herr Christus mit Freuden berei't.

Der Mohr allein.

3. Ich bin der König aus Mohrenland,
Jetzt komm' ich aus Aegyptenland.

Alle.

4. Kasper, Balzer, Melchor zumal,
Wir treten zusammen in einen Sål.

(Jetzt kommen die kleinen drei Könige aus ihrer Hütte bis vor Herodes' Fenster spaziert.)

5. Wir treten zusammen vor Herodes' Haus,
Herodes schaut zum Fenster heraus.

(Jetzt steckt Herodes den Kopf heraus und nickt zuweilen.)

6. Herodes sprach: „Wo wollt ihr hin?" —
„Nach Bethlehem steht unser Sinn;

7. Nach Bethlehem in Davids Stadt,
wo das Kind geboren ward."

Der Mohr.

8. Herodes sprach: „Kommt 'rein zu mir,
Ich will euch geben Wein und Bier;

9. Ich will euch geben Heu und Streu,
Ich will euch geben die Zehrung frei."

Alle.

10. „Ach nein, ach nein, wir müssen fort,
wir haben ein kleines Kindlein dort:
11. „Ein kleines Kind, ein großer Gott,
Der Himmel und Erde erschaffen hat.“

Der Mohr.

12. Herodes sprach mit trotzigem Sinn:
Wollt ihr nicht bleiben, geht immer hin!“
(Herodes schüttelt den Kopf und zieht ihn wieder zurück.)

Alle.

13. Wir gingen zu einem Berg hinan.
(Die drei Könige rücken bis an den Stall.)
Da mußte der Stern wohl stille stah'n.
(Nun wird der Stern nicht weiter gedreht.)
14. Der Stern stand stille, wir gingen hinein,
Und fanden die Maria mit dem Christkindlein.
15. Wir knieten nieder und beteten's an
(jetzt bücken sich die drei Reguli dreimal),
und schenkten ihm Gold, Weihrauch und Myrrhen.

(Die drei Könige, welche ihr Gold und Weihrauch alle verschenkt haben, nehmen nunmehr mit einer kleinen Wegezehrung von Silber oder Kupfer vorlieb und geben ihre Dankbarkeit durch folgende und ähnliche Reime zu erkennen:)

16. „Sie haben uns eine Verehrung gegeben;
Gott laß sie das Jahr mit Freuden erleben,
17. Mit Freuden erleben immerdar!
Das wünschen wir heute zum neuen Jahr.
18. Dem Herrn woll'n wir wünschen ein'n gold'nen Tisch,
auf allen vier Ecken gebrat'ne Fisch;
19. Und mitten d'rein einen Becher mit Wein,
Das soll des Herrn sein Schlaftrunk sein!
20. Der Frau woll'n wir wünschen ein'n gold'nen Ring (gold'ne Kron')
und übers Jahr ein kleines Kind (jungen Sohn).
21. Dem Sohn woll'n wir wünschen ein grünes Kleid
und übers Jahr ein junges Weib.
22. Der Tochter woll'n wir wünschen ein' gold'ne Kann'
und übers Jahr ein'n jungen Mann.“

Die „Sterndreher“ werden in Thüringen von drei jungen Burschen vorgestellt, welche sich auf gemeinschaftliches Verdienst vereinigt haben: sie sind mit langen weißen Hemden bekleidet, die ein mit Goldpapier überzogener Gürtel zusammenhält; gleichfalls mit Goldpapier überzogene breite Wehrgehänge hängen über den Schultern und tragen entweder hölzerne oder vom Militär geborgte Säbel. Ihrer Zwei führen vergoldete Spieße in Händen und der Dritte trägt den sogenannten Stern. Einer, welcher den Mohrenkönig vorstellt, ist an Händen und im Gesicht geschwärzt, hat einen auf allerlei Art gezierten Turban auf, und über diesem, um die königliche Würde besser zu behaupten, gewöhnlich einen langen steifen Zopf (die beiden Anderen gleichfalls) und zackige Kronen von vergoldetem Papier.

Der sogenannte Stern besteht aus einer Stange und einem darauf befestigten Brett. Auf dem Brett steht im Hintergrunde eine Art von Schloß, das mit Gold und Buchsbaum reichlich verziert ist; auf der einen Seite ist eine buchsbaumene Laube, in welcher die kleinen drei Könige solange verborgen stehen, bis das Lied ihre Erscheinung verlangt; an der andern Seite ist der Stall mit Joseph, Maria und dem Kindlein in der Krippe in Gesellschaft eines Ochs- und Eseleins. Im Schlosse selbst ist in der Mitte ein großes Fenster, hinter welchem Herodes gewöhnlich mit einem braunrothen fürchterlichen Kopf, den eine große schwarze Perücke ziert, steht. Alle Figuren sind durch Schnüre etwas beweglich und werden von den auf beiden Seiten postirten Königen zu seiner Zeit in Bewegung gesetzt.

An der Stange ist ein großer vergoldeter, mit Erbsen gefüllter Stern von Pappendeckel befestigt, den der „Sternhalter“ herumdreht, und das Ganze wird durch drei bis vier Lichterchen erleuchtet.



c. Zum Polterabend.

(498.) **Mode und Oekonomie.**

Die Mode (als Gratulantin mit Schachteln und Kartons beladen, die sie während des Vortrags öffnet und deren Inhalt ausschüttet. Alles darin Befindliche kann von farbigem Blumen- und Goldpapier gemacht sein. Die Mode spricht:)

Das Neue allemal erfreut,
Ein neues Jahr, ein neues Kleid,
Ein neuer Hut, ein neues Buch,
Man hat des Neuen nie genug.
Auch bringe ich nur Neues dar,
Dem allerneu'sten jungen Pär.
(Zu dem Brautpär gewendet.)
Hier in den Schachteln findet ihr
Genug für eures Körpers Zier,
Denn jeder Stoff, der ist darin,
Bleibt deshalb schon ein Hauptgewinn,
Weil er geändert allezeit,
Bleibt immer eine Neuigkeit.
(Sie nimmt einen Hut heraus.)
So trägt man heut des Kopfes Zier
Und morgen so:
(giebt dem Hut einen Kniff)
ein Schleifchen hier.
(Steckt eine Schleife an.)
Ein Blumenstrauß mit Spargelgrün
Muß übermorgen hier erblüh'n.
(Steckt einen Strauß an, doch immer so, daß der Hut ein elegantes Aussehen behält. Spricht weiter, auf die Schachteln deutend:)
Der Blumen und der Früchte viel
Sind hier für dieses Gaukelspiel
(schüttet einen Karton aus),
Und Spitzen, Kragen, Band dazu
Zu tauschen ohne Rast und Ruh';
Hier Federn, dort ein Schmucketui,
Mit Steinen, die gefaßt wie nie,
Kurz, Alles neu und Alles schön,
Um kurze Zeit nur zu besteh'n,
Das ist der Mode Zweck und Art.
Doch, was sich für das Leben pärt,
Das ändert sich im Herzen nicht,
Gefühl kennt keine Modepflicht,
Drum biete ich euch Flittertand
(überreicht einen hübschen Modeartikel),
Werthvoll allein durch Künstlerhand,
Was bleibt, und was veraltet nie,
Das bringt solid Oekonomie.

Oekonomie (als deutsche Hausfrau gekleidet, eine Sparbüchse und ein Wirthschaftsbuch in der Hand, spricht auf „die Mode“ deutend:)

Ich will den Weg ihr nicht beengen,
Sie aus dem Hause nicht verdrängen,
Wenn sie nicht allzu übermüthig
Dem Wirthschaftsbuch zu nahe tritt,
Die Herrschaft zu bereit und gütig
Für sie, sonst hemm' ich ihren Schritt.
Zu sparen such ich allerwegen,
Drum ruht auf meinem Thun auch Segen.

(Oeffnet die Agende.)

Hier stet's geordnet in Kolonnen,
Was ich durch Sparen schon gewonnen.

(Ueberreicht eine elegante Sparbüchse. Zur Braut:)

Hier sammele, was nicht unnütz ausgegeben,
Dir eingebracht ein wirthschaftliches Leben.
Es giebt gar viele kleine Dinge,
Man kauft sie, weil der Preis geringe,
Und weil sie eben — Mode sind,
Die Wirthschaft nichts dadurch gewinnt.

(Zur Mode gewendet.)

Nicht Alles will ich damit streichen,
Was diese Wechselvolle giebt,

(zur Braut:)

Doch magst du prüfen und vergleichen,
Eh' du erwählst, was ihr beliebt.

(Zur Mode:)

Nun, Schwester, laß uns Frieden schließen,
Es ist so ernsthaft nicht gemeint

(zum Brautpär:)

Reich wird der Strom des Lebens fließen
Dem Pär, das treue Liebe eint,
Denn nimmer bringet Ueberfluß
Des Lebens größten Hochgenuß.

Die Mode (der Oekonomie die Hand reichend).

Gern reich' ich dir zum Bund die Hand,
Bin ich dir auch nicht stammverwandt,
Doch knauserst du mir allzu sehr.

Oekonomie.

Nie thu ich das, kein Wort jetzt mehr.

Beide.

Vereinet, wie dies junge Pär,
Das bleibet ungleich immerdar,
Doch g'rade dadurch allezeit
Ein Ganzes in Beständigkeit.
So wollen wir 'geloben hier,
Uns zu vertragen für und für.

Der Tanzmeister.

(499.) Der Tanzmeister kommt mit einem Entrechat hereingehüpft, ein Buch in der Hand.

Gratulor, gratulor!
Kurios kommt mir's vor,
Daß dieses Püppchen
Nun kochen wird Süppchen;
Daß dieses Täubchen,
Nun tragen wird Häubchen;
Daß dieses Lämmchen,
Schon morgen ein Madämchen.

Gratulor, gratulor!
Eine Stimme im Chor.
Hab Theil genommen
An Dem, was kommen;
Denn was ich gelehret,
Hat Liebe geehret.
Im Walzer und Contre
Geschah das Rencontre.

Gratulor, gratulor!
Jetzt tritt es hervor.
Wie bei Polka und Schleifer
Begonnen mit Eifer,
Mit Ernst und Lachen,
Die Cour zu machen,
Der Herr diesem Herzchen,
Unter allerlei Scherzchen.

Gratulor, gratulor!
gradatum ging's vor.
Im Kotillon endlich
Da wurde es kenntlich,
Daß diese Beiden
Sich mochten leiden,
Und der Großvatertanz
Winkt in dritter Instanz.

Gratulor, gratulor!
Stolz tret' ich hervor,
Da immer zusammen
Geschlagen die Flammen,
Wenn nicht Beide beim Tanze,
Gezeigt sich im Glanze,
Und ich nicht gelehret,
Wie im Tanz man sich ehret.
So gehör' ich zum Ganzen
Beim Lieben nnd Tanzen,
Und bringe zu treuem Gedenken hier,
Das allerneueste Tanzbrevier.

(Ueberreicht das Buch und hüpft fort. Es kann auch eine hübsche Tanzkarte sein.)

Polterabendscherz.

(500.) Ein Gratulant als Glaser mit einem hübschen Spiegel, den er dem Brautpär zum Geschenk bringt.

(Der Glaser spricht zur Gesellschaft gewendet und bei den betreffenden Stellen bald auf den Bräutigam, bald auf die Braut oder auf Beide deutend:)

Ich weiß, wie dieses holde Pär
Zusammen ist gekommen,
Und wie so nach und nach es war,
Bis Beide sich genommen.

Als Glaser half ich redlich mit,
Zu Stande es zu bringen,
Mit einem eig'nen Glaserkitt,
Wohl werth, ihn zu besingen.

So gönnt mir ein gefällig Ohr,
Wie Gläser sich bewähren,
Trag' ich in Kürze hier euch vor,
Es wird euch Manches lehren.

(Im Erzählerton.)

Er wohnte hier, sie wohnte dort,
Im Hause gegenüber,
Wenn er nach ihrem Fenster sah,
Flog auch ihr Blick hinüber.

Sie sprachen mit einander viel
In so getrennter Weise;
Es war ein seltsam Augenspiel —
Die Liebe auf der Reise.

Und im Theater sah er sie,
Den Gucker in den Händen,
Und sah er weg, vergaß sie nie,
Den Blick zu ihm zu wenden.

Nahm von den Augen er das Glas,
Hob sie das ihre wieder,
O Liebe, welch ein Glück ist das,
Zu blicken auf und nieder.

Da trafen in Gesellschaft sie,
Zufällig sich bei Andern,
Und in dem Spiegel, ach und wie
Begann das Blickewandern.

Bei Tisch, die Gläser bis zum Rand
Gefüllt mit duft'gem Weine,
Hielt er sein Glas hoch in der Hand,
Sein Blick sprach: sei die Meine.

Mit Lauten nicht, nur durch das Glas,
Das er ihr bot zum Klingen,
Und sie stieß an, o wie klang das,
Als sollt' das Herz ihm springen.

Sie war nun sein, für immerdar,
Im Blicke konnt' er's lesen,
Sie sah'n sich durch die Gläser an,
Was sie sich längst gewesen.

Drum bin als Glaser ich allhier,
Mit meinem Gut erschienen,
Um dieses hochgeehrte Pär
Mit Gläsern zu bedienen,
Die ihnen spiegeln hell zurück,
Ihr Bild und ihrer Liebe Glück.

(Ueberreicht den Spiegel.)



Das Bankduett.

(501.) Die beiden Gratulantinnen kommen im Rococokostüm als alte und junge Dame, mit ihrem Geschenk in der Hand, das auch im Zeitgeschmack des Kostüms sein muß, und suchen sich gegenseitig den Rang streitig zu machen, was aber auf eine mehr drollige als derbe Art geschehen muß. Nachdem das Duett bis zu dem Andante, mit zunehmender Hastigkeit prestissimo noch einmal wiederholt ist, überreichen beide Damen gleichzeitig, die eine an die Braut, die andere an den Bräutigam, ihre Geschenke. Es braucht wohl nicht erst gesagt zu werden, daß die Alte auch von einer jungen Dame vorgestellt wird.

Die Alte.

Verzeihen Sie, Frau Nachbarin,
Daß ich allhier die Erste bin,
Nach mir, Frau Nachbarin,
Führt erst Ihr Weg zum Brautpār hin.

Die Junge.

Nicht doch, der erste Platz
Gebühret mir, du alter Schatz,
Und vorn bin ich mit einem Satz.
Das ist zu dreist und unerlaubt,
Daß diese Ehre mir geraubt,
Es darf nicht sein,
Nein, nein, nein, nein!

Die Alte.

Nein, nein, nein, nein!
Sie drängt sich wirklich ein.

Die Junge.

Die Alte hier,
Ist unerträglich mir,

So kollrig nicht, ich bitt' um Ruh',
Dem Brautpär wende ich mich zu.

Die Alte.

Ja, ja, ja, ja!
Zu sprechen ist hier meine Pflicht,
Zu sprechen, eh' sie spricht.
Ich kam zuerst zum Gratuliren,
Und werde mich deshalb auch nicht geniren.

Die Junge.

Unerhört ist dies, ja fürwahr!

Die Alte.

Allzu dreist ist sie, das ist ja klar.

Die Junge.

Nein, nein, vor Aerger kann ich kaum mich fassen.

Die Alte.

Unmöglich kann ich vor sie lassen,
Sie treibt die Dreistigkeit zu weit;
Nicht länger laß ich mit mir spaßen,
Wenn auch Madam hier tobt und schreit.

„Verzeihen Sie, da capo bis — zu sprechen, eh' sie spricht".

Zum Polterabend einem Naturforscher oder sonstwie Reisenden

vor seiner abermaligen Abreise mit der jungen Frau. Beliebige Abänderungen sind bei diesem wie bei allen anderen Gelegenheitsgedichten die Aufgabe der Aufführenden.

(502.) Ein Herr spricht.

Als Biograph muß ich berichten,
Wie Schulzwang stets Herr Hans gehaßt,
Und wie nach amtlichen Berichten,
Er sich sein Lernprogramm verfaßt.
Viel Stunden war er oft von Hause,
Wenn zu der Schule führt' der Weg,
Dann lag gleich rechts Schulmeisters Klause,
Ging links Hans über'n Brückensteg.
Er meint', er komme stets zu frühe,
Zum Sitzen auf der langen Bank,
Viel Schön'res lernt sich ohne Mühe
Im grünen Wald beim Vogelsang.
Er sammelt Pflanzen aller Arten,
Indes die Sonne golden lacht,
Dann ruht er in dem Moos, dem zarten,
Die Schulbank ist so hart gemacht.
O wie so viele Farben spielen
Hier um den Hans, wohin er blickt,
Nur Glanz und Pracht auf Blumenstielen
Ihm statt der Rechentafel nickt.
So wandert er und sucht und findet
Auf seinem Schulweg Mancherlei,
Das seine Wißbegier entzündet —
Da schlägt's vom Kirchthurm eins — zwei — drei.
Schon sind drei Viertel von der Stunde
Im Rechnen jetzt vorüber gleich,
In welcher Schulz mit vollem Munde
Gesprochen von dem Zahlenreich.
Er macht sich auf mit schwerem Schritte
Und kommt noch just zur Mittagszeit
Beim Schulhaus an, „verzeiht, ich bitte",

Spricht er, „der Weg ist gar zu weit."
Viel Jahre später sprach die Mutter:
Hans, freie du 'ne schöne Maid
Mit einer Truh' voll gold'nem Futter,
Hör' was ich sag', und sei gescheit.
Und als sie täglich immer wieder
Dasselbe Lied dem Sohne sang,
Da sprach er: „gut, ich komm' nicht wieder
Als bis zum frohen Hochzeitsgang."
Fort war er, und die Mutter harrte
Umsonst, Herr Hans ließ sich nicht seh'n,
So oft die eich'ne Thüre knarrte,
Meint sie, er müsse vor ihr steh'n.
Da kam ein Brief von fernen Polen,
Worin Hans schrieb: „lieb Mütterlein,
Jetzt komm' ich, mir die Braut zu holen,
Nach meinem Wunsche sie zu frei'n.
Ich hab' inzwischen viel erfahren
Und bin zur Hochzeit nun bereit,
Wenn auch kein Jüngling mehr an Jahren,
Dafür ein Mann mit Stetigkeit."
Und heute komm', zu gratuliren,
Ich Bräutigam und Braut zugleich,
Denn wenn wir Beide auch verlieren,
Sie sind an Glück und Liebe reich.
Oft hat das Bräutchen ausgeschauet,
Bis Hans von Reisen kehrt zurück
Nun wird der Hausaltar gebauet,
Und fest gegründet Hansens Glück.
Ein Steinlein will ich dazu geben,
Den Denkstein für der Briefe Leben.
(Ueberreicht einen Briefbeschwerer.)

---

d. Zur silbernen Hochzeit.

(503.) Ein Gratulant oder eine Gratulantin mit einer Krone von Immergrün auf einem Atlaskissen.

Warum diese Hochzeit wohl silbern man nennt,
Da jedermann doch das Brautpār kennt?
Noch braun sind die Locken der Braut-Madam,
Noch blond der Bart des Herrn Bräutigam;
Und wenn auch ein Vierteljahrhundert verstrich,
Kein Härlein am Haupte zu Silber erblich.
D'rum mag wohl ein and'rer Grund es sein,
Durch den dieses Wort sich gebürgert ein. —
Mir scheint die Bezeichnung ganz verkehrt,
Wie auch die gold'ne Hochzeit lehrt;
Denn goldig erscheint mir in himmlischem Licht,
Die erste Hochzeit — ein Liebesgedicht,
Und silbern die dritte — wenn Schnee auf dem Haupt,
Der Winter die Blüten des Sommers geraubt.
D'rum weih' ich dem Brautpār, das heute hier steht,
Der Immergrün Krone, ein Bild wohl beredt,
In der Fülle der Kraft, mit der Ernte Ergebnis,
Nach fünfundzwanzigjährigem Erlebnis.
Möchten die nächsten gleichzählenden Jahr',
Wenngleich sie bringen das Silber dem Hār,
Nicht arm sein an Blumen und goldenem Glanz
Bis zum frohen, gemüthlichen Großvatertanz.



D. Liebhabertheater.

Die Bühne für ein Liebhabertheater, wie es in logischer Entwicklung aus dem Sprichwörteraufführen und den Scenen aus dem Stegreif, den Festaufführungen und dem Stellen lebender Bilder sich ergiebt, kann im Hause selbst auf die einfachste Weise hergestellt werden, wenn sich zwei genügend große Zimmer, eines für die Aufführenden, das zweite daran für die Zuschauer zur Benutzung darbieten. Auch wird man die Kostümfrage mit ihren Schwierigkeiten dadurch leicht umgehen, daß man kleine Stücke aus dem Gesellschaftsleben der Gegenwart zur Aufführung bringt. Das Personal wird die Zahl fünf nicht weit überschreiten dürfen, schon um des beschränkten Raumes willen, sollte man auch über mehr Kräfte verfügen können. Das Klavier wird zum Vortragen einer Ouverture zur Eröffnung, zum Zwischenspiel und zum Begleiten kleiner Gesangsstücke — denn das kleine Singspiel mit in das Repertoir aufzunehmen, ist sehr zu empfehlen — genügen. Die Leseproben und Vorbereitungen für dergleichen Aufführungen im Hause kosten allerdings viel Zeit, aber sie gewähren auch viel Vergnügen und haben viele bildende Vortheile. Sie begünstigen eine deutliche Aussprache, eine richtige Betonung der Worte, ein gewandtes und graziöses Geberdenspiel, schärfen das Gedächtnis und helfen über das linkische Verlegensein und sich Aengstigen hinweg, das immer ein Zeichen von Eitelkeit und Schwäche ist.

Zu den kleinen Stücken, die mit Erfolg aufgeführt werden, zählen nicht gerade solche, in denen sich sogenannte Rollen befinden, denn eigentliche Künstler werden sich nur sehr ausnahmsweise auf Liebhabertheatern sehen und bewundern lassen; sie gehören auch nicht dorthin, denn sie würden die Mitspielenden zu sehr in Schatten stellen, vielmehr die, welche ein heiteres Zusammenspiel gestatten, die dem natürlichen Leben und Sein im Familienkreise nahe kommen, wobei es denn auch noch Gelegenheit giebt, diese oder jene Persönlichkeit zu kopiren. Stücke, wie „Frau und Freund“, „Das erste Mittagessen“, „Oktoberstürme“, „Zwei Tassen“, „Der Blitz“, „Eine Tasse Thee“ — sind genügend als drastisch wirkende für kleine Haustheater bekannt, und die beigefügten Originallustspiele kommen ebenfalls dem Zwecke entgegen.

Die sechsundsechzigste Fortsetzung.

(504.) Lustspiel in einem Akt.

Personen:

Herr v. Linden. Frau v. Linden. Elise, ihre Tochter. Theodor, ein Verwandter. Lene, Dienstmädchen.

Erste Scene.

(Zimmer mit einem arrangirten Frühstückstisch. Elise im Morgenneglige und Häubchen, stellt die Tassen und sieht nach der Uhr.)

Elise. Schon halb acht Uhr und die Zeitung noch nicht da! (Blickt zum Fenster hinaus.) Wenn sie nur käme, ehe Papa aufsteht, denn wenn der sie erst in der Hand hat, dann kann man warten, besonders wenn die Verhandlungen wegen — Ach, da kommt der Bote mit der Ledertasche, nun werde ich auch gleich erfahren, ob Graf Eustach von dem Baron, der eben den Lauf des Revolvers auf seinen Nebenbuhler gerichtet hat, getödtet wird. — Miranda kann nicht die Schuldige sein, es ist undenkbar — obgleich Alles gegen sie spricht (hebt sich am Fenster stehend auf die Zehen, um besser hinaussehen zu können). Da steht Lene gerad' mit dem Weißbrot vor der Thür — sie nimmt dem Mann die Zeitung ab — und kommt herauf — nein, noch nicht — ich glaube wahrhaftig, Lene ist noch neugieriger als ich. Neugierig? Nein, das bin ich nicht, nur gespannt, im höchsten Grade gespannt. (Hastig das Fenster öffnend.) Das ist wirklich unbescheiden von dem Mädchen (beugt sich über die Brüstung), statt herauf zu kommen und ihre Arbeit zu verrichten, steht sie unten vor der Thür und liest. — Ja, ja, sie erfährt noch früher als ich, ob Graf Eustach und der Baron Adalbert von Bingenheim (ruft:) Lene! Lene! — Sie hört gar nicht, sie ist ganz vertieft in Miranda's Schuld. — Verdenken kann man ihr das im Grunde genommen nicht, sie hat auch ein fühlendes Herz, und wer könnte gleichgültig bleiben bei dieser gemarterten Unschuld? — es ist, als ob man in die Folterkammer geführt und die Daumschrauben angesetzt bekommt — wenn man diese ergreifenden Schilderungen Hamelbecks liest. Es wäre gegen alle poetische Gerechtigkeit, wenn er Miranda sinken ließe. Ach, da kommt Mama! (Schließt rasch das Fenster.)

Zweite Scene.

Frau v. Linden. Elise.

Elise. Guten Morgen, Mama, wie hast du geschlafen?

Frau von Linden. Schlecht, Kindchen; ich schlafe immer schlecht, wenn ich erst am Abend dazu komme, einen Blick in die Zeitungen zu thun. Der kleine Druck bei Licht und das große Format regen mich auf. (Beiseite.) Gestern ließ mich Miranda's Schuld nicht einschlafen. Was wird der Baron thun?

Elise. Wovon sprichst du, Mama?

Frau von Linden. Von Lene, Kind. Lene ist niemals zu rechter Zeit am rechten Platze. Ich vermuthe, es ist schon der Leiermann im Hofe und sie horcht auf die Loreley.

Elise. Nein, Mama, sie steht vor der Thür, ich sah gerad' zum Fenster hinaus, als sie die Zeitung in Empfang nahm.

Frau von Linden. Die Zeitung? Ach, Lieschen, besorge rasch den Kaffee. (Nähert sich dem Fenster, Elise ab.)

Dritte Scene.

Frau v. Linden allein.

Frau von Linden (sieht zum Fenster hinaus). In der That, da steht das Mädchen und liest die sechsundsechzigste Fortsetzung von Miranda's Schuld, noch ehe ich das Blatt in die Hand bekomme. Bis zum Abend warte ich heute in keinem Fall. Es ist schon peinigend genug, daß man so von Tag zu Tag die Sensationslektüre nur löffelweise zu kosten bekommt. Früher peitschte man einen Roman, wenn er so interessant geschrieben war wie dieser neueste von dem unübertrefflichen Hamelbeck, hinter einander durch und hatte dann Ruhe, wußte, wie sich das Verworrene entwirrte, noch ehe die Nacht kam, konnte auch das Ende noch sehen und warf dann oft das ganze Buch beiseite. — Bei den Feuilletonromanen ist das aber etwas Anderes, da wird man geprickelt bis zum Schluß.

Vierte Scene.

Herr v. Linden, die Vorige.

Frau von Linden. Guten Morgen, Männchen, wie ist die Laune?

Herr von Linden. Schlecht. Ich konnte gestern nicht in Ruhe die Reichstagsverhandlungen in der Morgenzeitung lesen, und bei dem Jubiläumssouper war von nichts Anderem die Rede. Wo ist die Zeitung? Wo bleibt der Kaffee?

Frau von Linden. Er kommt gleich. Lene hat die Zeitung schon seit einer halben Stunde in der Hand und wir warten hier.

Fünfte Scene.

Lene bringt den Kaffee. Die Vorigen.

Frau von Linden (hastig). Wo ist die Zeitung? Der Herr verlangt danach.

Lene. Ich hab' sie dem Fräulein gegeben.

Frau von Linden. Elise soll sogleich das Blatt bringen! (Lene ab.)

Sechste Scene.

Die Vorigen, ohne Lene.

Frau von Linden. Wenn ich in Elisens Alter am frühen Morgen hätte Romane lesen wollen, so würde meine Mutter in höchsten Zorn darüber gerathen sein und, um solchen Frevel zu sühnen, das Buch sofort ins Feuer geworfen haben. Das ist jetzt anders. Mit den Feuilletonromanen in den politischen Zeitungen ist die Frühlesemanier wie eine Epidemie in den Familien ausgebrochen.

Siebente Scene.

(Elise kommt lesend die Zeitung in der Hand.) Elise, die Vorigen.

Herr von Linden (der inzwischen unruhig auf und ab gegangen). Rasch, rasch, Mädchen! (Streckt die Hand nach der Zeitung aus).

Elise (lesend). Gleich, Vater, nur bis zum Absatz — ich möchte nur wissen —

Frau von Linden (Elisen die Zeitung aus der Hand nehmend und hineinsehend). Du wirst doch den Papa nicht warten lassen? (Liest. Elise blickt ihr über die Schulter und liest ebenfalls.)

Herr von Linden (hat an dem Kaffeetisch Platz genommen und räuspert sich ungeduldig).

Frau von Linden (reicht ihrem Gatten ein Blatt). Hier ist die erste Beilage, lieber Mann. (Sie füllt mit der rechten Hand eine Kaffeetasse, mit der linken hält sie das Hauptblatt und liest.)

Elise. Mama, du gießest über! (Nimmt ihr die Zeitung aus der Hand und liest.)

Herr von Linden. Wo ist das Hauptblatt?

Elise (reicht ihm das Blatt, während Frau v. Linden den mit Kaffee begossenen Morgenrock mit ihrem Taschentuch abtupft). Hier, Papa. (Lehnt sich über seine Schulter und sieht mit in die Zeitung, während er liest.)

Frau von Linden. (Eifernd.) Es ist gegen alle Moral und Sitte, wenn junge Mädchen am frühen Morgen schon Romane lesen. Was für Hausfrauen sollen daraus werden?

Elise. Aber Mamachen, du weißt es ja selber aus Erfahrung, wenn man sich nicht zeitig daran hält, so kommt man oft den ganzen Tag nicht mehr dazu, und versäumt man eine Fortsetzung, so fehlt der Zusammenhang. Vorgestern zum Beispiel hat der Hund von Tante Philippine die Zeitung zerrissen, gestern kam sie der Spiritusflamme zu nahe, ein anderes Mal wird sie mit Kaffee begossen, man ist nie sicher.

Frau von Linden. Diese Fegefeuerromane haben einen durchaus demoralisirenden Einfluß — mit ihrer Tendenz die Neugier zu stacheln — auf junge Mädchen.

Achte Scene.

Theodor, die Vorigen.

Theodor. Guten Morgen, guten Morgen, meine Herrschaften; ich komme nur auf einen Sprung. (Zu Elise:) Nun, was sagt die Cousine zu der heutigen Fortsetzung? Wer hat die Wette gewonnen? Wie? Bekomme ich nun den versprochenen —

Elise (legt den Finger einen Augenblick auf den Mund und spricht dann:) Stille, stille, nichts verrathen — ich will es selber lesen, ich konnte nur noch nicht dazu kommen. (Deutet auf Frau von Linden, die jetzt hinter dem Lehnstuhl des Gatten steht, mit ihm in die Zeitung sieht und das Blatt halb umwendet und auf dessen Rückseite zu lesen sucht, während Linden noch auf der ersten Seite mit den Augen weilt.)

Theodor. Verloren hast du die Wette, Cousinchen — der Revolver ist blind geladen, die unschuldige Miranda fällt taumelnd vor Schreck und Glück dem von Eifersuchtsgefühlen durchzuckten Gatten in die Arme und (zieht ein Zeitungsblatt aus der Brusttasche, entfaltet es und stellt sich zum Verlesen in Positur) nun höre: „Graf Eustach von Spangenlohe kam zur Besinnung, denn es wurde ihm durch diesen sonderbaren Zufall klar, daß er geliebt sei von dem edelsten weiblichen Wesen, das ihm neben sehr vielen unweiblichen begegnet war. Auch Miranda wußte nun, daß Eustach von Spangenlohe sie liebte. Was wollten sie noch, was konnten sie noch wollen? Und wenn dieses Bewußtsein für sie, die Hohe, Herrliche, und für ihn, den unbegreiflich Verblendeten und nun überselig Frohen, Alles sein sollte, was sie aus dem Schiffbruch des Lebens gerettet, war es nicht mehr denn zu viel — überwältigend mehr für sie, dem gegenüber alle Güter der Welt wie Seifenblasen erschienen? (Mit steigendem Affekt.) Ja, mußte nicht Alles, was sie noch bedurften, ihnen von selbst zufallen? War die Flamme ihrer Liebe nicht rein und hochlodernd genug, eine Welt in Brand zu stecken, sie in Asche zu legen und eine neue Welt aus dem Phönix Ei hervorgehen zu lassen, die nicht so voll Lug und Trug wie die alte verbrannte?“ (Hält inne und sieht sie fragend an.) Und wir? können wir ein überzeugenderes Vorbild haben, was die Liebe vermag? (Liest vor.) „Eustach umfängt die Braut mit stürmischer Hingebung.“ (Will Elise umarmen.)

Elise (sich sträubend). Was thun Sie, Vetter, was müssen Papa und Mama davon denken?

Theodor. Die sind viel zu vertieft in die Zeitung, die hören und sehen nicht, was hier vorgeht. Also sechsundsechzigste Fortsetzung: Spangenlohe kniet zu Miranda's Füßen (kniet nieder), sie hebt ihn zu sich empor, steht wieder auf und sagt mit nicht mehr anzuzweifelnder Aufrichtigkeit: Ich war immer nur ganz dein!

Elise. Jetzt lese ich den Roman aber wirklich nicht zu Ende.

Theodor. Die Spannung ist vorüber — sie kriegen sich — nämlich Theodor und Elise; ist's nicht so, Cousinchen?

Frau von Linden (tief aufathmend vom Blatt aufsehend). Ja, sie kriegen sich. (Sie legt wie in Zerstreutheit Theodors und Elisens Hand in einander und liest wie erlöst das Wort:) Ende.

Herr von Linden. Ja, sie kriegen sich bei den Ohren die Franzosen und die Engländer. (Heftig aufspringend.) Es geht los!

Elise. Hier haben sich die feindlichen Parteien geeinigt und wollen Hausfrieden. (Gruppe.)

Alfreds Hofmeister.

(505.) Lustspiel in einem Akt, mit einer Kinderrolle.

Personen:

Frau v. Wahlenau. Rudolf v. Wahlenau, Bernhardine, Alfred, ihre Kinder. Annchen Flock. Willibald v. Kronstein. Anton, Bedienter.

Erste Scene.

(Gartenpromenade. Alfred treibt einen Tonnenreifen drei- bis viermal um die Runde und läuft ihm dann hinter die Kulisse nach. Gleich darauf Rudolf v. Wahlenau und Willibald v. Kronstein.)

Rudolf von Wahlenau. Wie ich dir sage, von nichts Anderem als dem neuen Familienmitglied ist den ganzen Tag die Rede. Alle Annoncen, die einen glücklichen Treffer prophezeien, werden durchstudirt und dann Briefe mit Zifferadressen abgeschickt, deren Besorgung mir anvertraut wird, die ich aber bis jetzt füglich unterlassen habe abzugeben.

Wilibald. Das war nicht Recht. Man hätte doch vielleicht einen passenden Mann gefunden, um eurem Alfred etwas Manier und Wissen beizubringen, ohne ihm seine kindliche Unbefangenheit zu rauben. Daß du diesen Mann, der die Stelle eines Erziehers, eines Ersatzvaters einzunehmen hätte, im voraus als ein neues Familienmitglied bezeichnest, deutet mir ja an, wie du ihn auffassest.

Rudolf. Die Bezeichnung war eine falsche allerdings; — gefährlicher Hausgenosse hätte den Zukünftigen richtiger bezeichnet, ein Wesen ohne Herz und Gewissen, ein Don Juan, ein Bethörer der Sinne; ich gebe es nicht zu, daß meine Schwester den täglichen Versuchungen eines solchen Hauscourmachers ausgesetzt ist. Heute ist auch

Cousine Anna hier eingetroffen, und sicherlich würde dieses unerfahrene Naturkind ebenfalls ein Opfer des Intriganten werden.

Wilibald. Du siehst zu schwarz; — schon ist der noch in der Luft Schwebende — das Hauslehrerphantom, der Don Juan deiner Phantasie — ein Intrigant, der ein grausames Doppelspiel mit Schwester und Cousine auf seinem Gewissen hat. Nun, und was gedenkst du zu thun? Soll Alfred noch mehr verwildern, noch mehr Möbelüberzüge vernichten, Tassen zerschlagen, Bilderbücher zerreißen, noch länger ohne Aufsicht herumtoben?

Rudolf. Mit dem Burschen würde der Hauslehrer, den die Frauen sich in den Kopf gesetzt haben, doch am allerwenigsten zu thun bekommen, der hätte keine andere Aufgabe, als den Damen Kavalierdienste zu leisten. Wie er wohl sein wird? Ob er dem Hauptmann in Auerbachs Landhaus am Rhein wohl gleichkommen wird? ob er vorlesen wird wie — und nun kommt wieder ein berühmter Schriftsteller, der ein Ideal solchen Kalibers zu seinem Romanhelden gemacht, und so folgt ein Dritter, ein Vierter, Alfred wird dabei ganz außer Acht gelassen, der kann mit beiden Ellbogen auf dem Tische lümmeln und mit beiden Füßen unter demselben trommeln, wenn die Damen ihre Exkursionen in dem Annoncentheil für Hauslehrer machen. Sie hören und sehen dann nichts.

Wilibald. Sie sind ganz bei der Sache.

Rudolf. Im Gegentheil, ganz bei der Person. (Alfred springt, einen Gummiball werfend — der Wilibald an den Kopf fliegt — über die Bühne.)

Wilibald. Auch ein Treffer.

Rudolf. Jugendliche Triebkraft. Der Junge muß in die Schule, aber nicht unter die Aufsicht eines aus Zucker gebackenen Hofmeisters.

Wilibald. Dieser euer Zukünftiger verwandelt sich ja wie ein Proteus in alle erdenkliche Gestalten unter deiner kritischen Beleuchtung.

Rudolf. Du mußt mir helfen, den Frauen den Hauslehrergedanken austreiben.

Wilibald. Wie soll das geschehen?

Rudolf. Stelle dich ihnen selbst als ein solcher vor, aber nicht als ein Auerbachscher oder Spielhagenscher, sondern als ein Prügelpädagoge oder etwas dergleichen, damit sie für alle Zeiten genug haben.

Wilibald. Eine hübsche Aufgabe, die du mir da stellst.

Rudolf. Noch bist du meiner Mutter und Schwester fremd, nur durch meine enthusiastische Schilderung deiner Liebenswürdigkeit bekannt.

Wilibald. Und meine erste Vorstellung soll in der Maske eines Abscheu erregenden Menschen geschehen?

Rudolf. Du bleibst unentdeckt, verlaß dich darauf, verscheuchst das Hauslehrerideal, schützest Alfred vor süßlicher Uebertünchung, meine Mutter vor einem falschen Rathgeber, meine Schwester vor dem Herzpolypen unglückliche Liebe und —

Wilibald. Cousine Anna? —

Rudolf. Nun ja, und diese vor einer ersten Täuschung.

Wilibald. Meinst du, daß ich als Magister der alten Schule mit dem Stock in der Hand auftrete? oder —

Rudolf. Die Maskerade würde einen zu starken Kontrast zu dem Romanideal bilden. Nein, nicht lächerlich, eher fürchterlich mußt du erscheinen.

Wilibald. Wie Polyphem, mit dem die unvergleichlichen Alten ihre Unmündigen schreckten.

Rudolf. Es bleibt also dabei.

Wilibald. Ich mache als lächerliche Schreckgestalt die Bekanntschaft deiner Familie. (Alfred wolzt über die Bühne.)

Wilibald. Zittere Byzantia! (Beide ab.)

Zweite Scene. Verwandlung.

(Zimmer bei Frau von Wahlenau. Bernhardine und Annchen kommen im Gespräch.)

Bernhardine. Ja, ich leugne es nicht, ich befinde mich in großer Aufregung. Alfred bekommt einen Hauslehrer.

Annchen. So? Und dieses neue Möbel beunruhigt dich schon, noch ehe es da ist? —

Bernhardine. Möbel! Welch ein Ausdruck! Den hast du noch aus der Pension, wo Alles, was herabgesetzt werden sollte, „Möbel" hieß. Aber ein Hauslehrer — ich

bitte dich, nur an den entzückenden Hauptmann im Landhause am Rhein, den berückenden Oswald in den „problematischen Naturen“, zu denken.

Annchen. Und du meinst —

Bernhardine. Ich meine vorläufig gar nichts, mir bangt nur vor der Gefahr, die uns droht. Wer die Léocadie gelesen, der —

Annchen. Freilich, gefährlich ist's, den Leu zu wecken, das heißt: die Versuchung mit Gewalt herbeizuziehen. Warum gebt ihr Alfred nicht aus dem Hause?

Bernhardine. Du hast Recht, er stört hier nur; wenn ich Beethoven spiele, pfeift er, und als ich gestern ganz vertieft in die Nachlese der Pariser Bluthochzeit war, schrie er wie wahnsinnig nach seiner Vesper. Aber das wird Alles anders werden, wenn der Hauptmann — ich meine der Hauslehrer — erst da sein wird.

Annchen. Der soll wohl auch reiten und fechten, Pistolen schießen und den Schutzmann bei euch abgeben? Ha, ha, ha!

Bernhardine (rezitirend). Alles wird dir zum Feste,
Alles beut dir Lachen und Scherz.

Annchen (einfallend). O, wie anders fühlt dein Herz.

Bernhardine. Ich möchte nur wissen — (stockt).

Annchen. Ob er blond oder brünett sein wird, keck und verwegen, oder sanft und elegisch? Wann kommt denn das neue Möbel? Ach, entschuldige, das Wort entschlüpfte mir wieder ganz unwillkürlich.

Bernhardine. Du bist wirklich etwas roh, Anna.

Annchen. Darum gehe ich zu Ostern in die Kochstunde. — Ein herrlicher Witz, nicht wahr, Berndchen? als citirte ich ihn aus — nun ich will nicht verrathen, aus wessen Humoresken.

Bernhardine. Du liest immer nur ganz oberflächliche Sachen; du solltest —

Annchen. Die Hauslehrerromane studiren. O, ich bin nicht unbewandert auf diesem Felde. Höre, vielleicht kommt euer neuer Haustyrann — Hauslehrer, wollte ich sagen — aus einer unterirdischen Höhle, mit einem käsefarbenen Teint und grüngräulichen Augen. Hu, mir schaudert!

Bernhardine. Welch ein abenteuerliches Geplauder!

Annchen. Es giebt auch dergleichen Hauslehrer in Büchern — wahre Kellerwürmer!

Bernhardine. Du hast entsetzliche Ausdrücke! (Es klingelt.)

Annchen. Hat nicht die Glocke geschellt,
Hörst du nicht den Anton öffnen?

Bernhardine. Vielleicht ist er's. Heute sollte er sich vorstellen.

Annchen. Und du hast ihn dir inzwischen selber vorgestellt. (Anton kommt und bringt eine Karte.)

Bernhardine (liest). „Egon Klippmayer“. Meinst du, daß er ein Verwandter des —

Annchen (ungeduldig sie unterbrechend). Wie kann man dabei etwas meinen? Mayer giebt es von allen Sorten. Klipp- und Klapp- — Klapp- und Klippmayer.

Bernhardine (die Karte genauer ansehend). Hier steht noch etwas ganz klein geschrieben.

Annchen. In Diamantschrift? Laß doch sehen! (Guckt neugierig darauf und liest.) „Rittmeister a. D.“ Da haben wir's! Deine Ahnung hat dich nicht getrogen. Aber der Mann wartet draußen.

Bernhardine (zu Anton). Bitte den Herrn, einzutreten, ich werde Mama sogleich benachrichtigen. (Zu Anton:) Empfange du ihn inzwischen.

Annchen. Auch ein Freundschaftsdienst! Sie muß sich erst fassen.

Dritte Scene.

(Wilibald v. Kronstein als Stallmeister gekleidet: gelbe Lederhosen und Reiterstiefel mit Sporen, desgleichen Fechthandschuhe, eine Reitgerte in der Hand; Vollbart. Wilibald. Annchen.)

Wilibald (sich verbeugend). Sie entschuldigen, mein Kostüm, gnädiges Fräulein (schlägt mit dem Stiel der Gerte an seine Stiefel), aber ich komme direkt aus der Manège.

Annchen. Wo Sie ihre Konkurrenten aus dem Sattel gehoben. Nehmen Sie gefälligst Platz; Sie sind Frau von Wahlenau gemeldet. Vermuthlich ist Sie noch bei ihrer Toilette und Sie werden begreifen, daß eine Dame sich bei solchem Vorhaben nicht übereilt, wie das —

Wilibald. Einen Hauslehrer zu engagiren. Und sie hat Recht. Die Sorte hat etwas Gefährliches.

Annchen (beiseite). Wie dreist. (Laut:) Für wen gefährlich, wenn ich so frei sein darf, zu fragen? Ich bin sehr unerfahren und habe noch keinen gefährlichen Hauslehrer in Lebensgröße gesehen. Ha, ha, ha!

Wilibald (erhebt sich vom Stuhl). Darf ich erfahren, ob ich das richtige Mäß in Ihren Augen habe?

Annchen. Sie sehen allerdings stehend kleiner aus als wenn Sie sitzen, aber es geht.

Wilibald. Es reicht hin — um —

Annchen. Einem Jungen von acht Jahren zu imponiren.

Wilibald. Und den Damen des Hauses nicht zu mißfallen.

Annchen (beiseite). Welche Anmaßung!

Wilibald. Es ist mir bekannt, daß Herr von Wahlenau schon seit sechs Jahren —

Annchen. Unter der Erde ruht. Er würde aber vielleicht nicht ruhen, wenn er wüßte, daß über seinem Haupte das Schwert des Damokles schwebt in Gestalt eines — (zögert).

Wilibald. Eines?

Annchen. Eines Hauslehrers mit Reitstiefel, einer Reitpeitsche und einem schwarzen Bart.

Wilibald. Ein Kandidat in schwarzem Frack, ein Theologe vom reinsten Wasser würde dagegen nur ein Kindersäbel sein.

Annchen. Das Wässerige lieben wir ganz und gar nicht, die sogenannten männlichen Wassersuppen mit den Schmalzgesichtern gefallen uns sehr wenig. (Bernhardine steckt den Kopf zwischen die geöffnete Thür.)

Bernhardine (leise). Sie sind schon ganz bekannt mit einander. Ach, es ist gewiß Einer von der allergefährlichsten Sorte. (Zieht den Kopf zurück.)

Wilibald. Die Hauptsache ist doch, daß die Herren zu erziehen, zu unterrichten wissen.

Annchen. Darauf kommt es gar nicht an, das macht sich so nebenbei, davon ist in den Hauslehrerromanen auch niemals die Rede. Die Hauptsache ist die äußere Erscheinung, und daß der Herr zu sprechen, zu konversiren, vorzulesen, zu reiten, zu fechten und zu tanzen versteht. (Macht andeutend die Bewegungen des Fechtens und Tanzens, ohne burschikos zu sein oder in Kammerzofenmanier zu tänzeln.)

Wilibald (beiseite). Mir scheint, ich werde gefoppt.

Annchen. Sie geben Reitstunde? natürlich als Rittmeister; also wohl auch den Damen?

Wilibald. Das ist selbstverständlich (sie parodirend), als Rittmeister! — Beabsichtigen Sie, Unterricht in der Reitkunst zu nehmen?

Annchen. Ich begnüge mich mit Schusters Rappen. Ha, ha, ha! Sie merken wohl schon, daß ich sehr viel esprit habe? — Da kommt die Tante!

Vierte Scene.

Vorige, Frau v. Wahlenau, hinter ihr Bernhardine, etwas schüchtern und neugierig sich halb hinter der Mama versteckend.

Frau von Wahlenau (zu Wilibald). Sie sind Herr von Klippmayer?

Wilibald. Zu dienen, gnädige Frau; wenn es Ihnen nicht unangenehm ist, ohne „von“.

Frau von Wahlenau. Keineswegs. Ich bin nur überrascht.

Wilibald. Statt eines Doktors einen pensionirten Rittmeister vor sich zu sehen? Doch warum sollte ein militärisch geschulter Mann nicht eben sowohl die Hauslehrerkarrière einschlagen, wie ein künftiger Pastor? —

Frau von Wahlenau. Sie haben ganz Recht, man ist nur nicht daran gewöhnt. — Wie sollte Ihr Zögling Alfred Sie nennen, wenn —

Wilibald. Er soll mich Freund, cher ami, nennen.

Annchen. So heißt ja unser Hund!

Frau von Wahlenau. Der kann umgetauft werden. Was die Aufrechthaltung der Disziplin betrifft, so sind Sie gewiß taktfest.

Annchen. Mit der Reitpeitsche.

Frau von Wahlenau. Die wäre wohl hier nicht am Platze. Mein Sohn hat bis jetzt noch keinen Schlag bekommen.

Wilibald. Sie können ganz unbesorgt sein, gnädige Frau, einen Freund behandelt man nicht wie ein Pferd.

Bernhardine (tritt einen Schritt vor; leise:) Er hat Herz.

Frau von Wahlenau. Ich stehe allein. Mein ältester Sohn hat wenig Zeit, sich mit häuslichen Angelegenheiten zu beschäftigen, und ich bin zu schwach, zu nachsichtig, um einen Knaben wie Alfred bändigen zu können; ich suche daher eine —

Wilibald. Eine Stütze der Mutter und die kann nur ein Mann sein.

Frau von Wahlenau. Mit Ernst und Charakter.

Fünfte Scene.

(Alfred kommt trommelnd herein und marschirt zwischen Frau v. Wahlenau, Wilibald, Annchen und Bernhardine durch, den Zapfenstreich wirbelnd.)

Frau von Wahlenau. Alfred, Alfred, ruhig! (Alfred trommelt weiter, ohne auf sie zu hören.)

Wilibald. Front gemacht, petit tambour! (Alfred wendet sich in militärischer Weise gegen Wilibald und steht, ohne zu zucken, die Schläger in beiden Händen über der Trommel gekreuzt.)

Bernhardine. Er beherrscht ihn mit einem Wort.

Frau von Wahlenau. Verneige dich vor dem Herrn, Alfred. (Alfred steht steif.)

Wilibald. Salutire, junger Volontär! (Alfred salutirt.)

Annchen. Ami apporte! Ha, ha, ha!

Bernhardine. Er ist ein Zauberer.

Wilibald. Vorwärts! Marsch! Eins, Zwei — Eins, Zwei — Eins, Zwei. Halt! (Alfred marschirt, so lange Wilibald zählt. Bei dem Worte: „Halt!“ bleibt er stehen.)

Alfred (zu seiner Mutter, auf Wilibald zeigend). Mama, bekomme ich Den? Kaufe mir Den.

Frau von Wahlenau. Enfant terrible.

Annchen. Unbezahlbar.

Wilibald (zu Alfred). Für wie viel glaubst du, daß ich zu haben sei?

Alfred. Für zehn Mark. Ein kleiner Rittmeister, ganz so angezogen wie du, auch mit Stulpen, kostet auf dem Markte fünf.

Wilibald. Nun, gnädige Frau, finden Sie, daß mich Alfred nicht zu hoch taxirt hat?

Frau von Wahlenau. Sie sehen eine rathlose Mutter vor sich, vermehren Sie nicht durch Ihren Spott meine Qual.

Wilibald. Ganz im Gegentheil, gnädige Frau, ich kann Ihnen nur gratuliren zu diesem urwüchsigen Burschen.

Sechste Scene.

Rudolf, die Vorigen.

Rudolf. Ich höre eben, daß Cousine Anna eingetroffen. (Scheinbar stutzend bei Wilibalds Anblick.)

Frau von Wahlenau (vorstellend). Herr Klippmayer — Rittmeister.

Alfred (zu Rudolf). Wir spielen Soldaten. Willst du mit?

Rudolf. Das ist ja ein eigenthümlicher Spielkamerad.

Annchen. Der künftige cher ami.

Rudolf (zu Annchen). Muthwillig, wie immer. (Leise zu Wilibald:) Kennst du das fürchterlich sein? (Laut:) Sie wollen diesen kleinen Bären zähmen?

Annchen. Mit Honig, wie Sie sehen.

Frau von Wahlenau. Herr Klippmayer will mir bei meiner schweren Aufgabe Beistand leisten.

Wilibald. Und ich denke, als Stütze der Mutter, die nöthigen Kräfte zu haben.

Rudolf. Auch mitunter den Rohrstock zu gebrauchen. Nicht so, Herr Klippmayer?

Wilibald. Der Rattenfänger von Hameln hatte nur eine Pfeife und die Kinder folgten ihm.

Alfred (zupft Wilibald am Rock). Du, fang' mich.

Wilibald (sucht ihn zu haschen).

Annchen (zu Alfred). Wollen wir nicht mitthun? (Sie läuft davon, Rudolf folgt ihr.)

Frau von Wahlenau. Ich weiß nicht, wo mir der Kopf steht!

Bernhardine. Du wirst dich doch entscheiden müssen, Mama. Ich meine, Alfred kann nur durch militärische Zucht gedeihen.

Frau von Wahlenau. Alfred stürmt gewiß durch alle Zimmer bis in mein Boudoir. O, ich rathlose Frau! (Eilt nach der Seite ab, wo Wilibald mit Alfred verschwunden.)

Siebente Scene.

Bernhardine allein.

Bernhardine. Welch räthselhafte Art von Hauslehrer, wie ich noch in keinem Roman kennen gelernt. — Diese Haltung — dieser Ernst — und — diese Kindlichkeit! — Diese Würde bei noch jungen Jahren — er ist gewiß erst dreißig — und dieser Humor! (Nachdenkend.) Es wird doch ein echter Rittmeister, ein Schutzherr — kein bloßer Schutzmann oder Korporal sein? — Man muß ihn prüfen. — Wenn er — ja wenn er zum Beispiel den Monolog aus Calderons — ha, da kommt er, ich will ihn sogleich ein wenig examiniren.

Achte Scene.

Wilibald, die Vorige.

Bernhardine. Sie sind ganz athemlos.

Wilibald. Der Bursche ist mir entwischt, zur Gartenthür hinaus — ich weiß nicht, wo er geblieben.

Bernhardine. Haben Sie schon früher so wilde Vögel in der Zucht gehabt?

Wilibald. Gewiß, mein Fräulein, unter den Rekruten giebt es sehr lockere Zeisige.

Bernhardine. Ich meinte, als Hauslehrer — nicht — nicht als Korporal.

Wilibald. Ach so, Sie verstehen unter einem Rittmeister einen ehemaligen Korporal?

Bernhardine. Entschuldigen Sie mich dieserhalb, die militärische Rangliste beginnt für mich erst mit dem Sekondeleutnant, aber ich dachte —

Wilibald. Es ist sehr liebenswürdig von Ihnen, nicht flotte Leutnantsmanieren, sondern Korporalsderbheiten bei dem künftigen Erzieher Ihres hoffnungsvollen Bruders vorauszusetzen.

Bernhardine. Strafen Sie mich nicht mit Ironie. Meiner Meinung nach muß der Erzieher eines solchen Wildlings in der That etwas dem Thierbändiger gleichen, der durch körperliche wie gesetzliche Gewalt —

Wilibald. Gesetzliche — Sie denken an einen Polizeioffiziant en oder Schutzmann oder dem Aehnliches.

Bernhardine. Gewiß. Ja. (Beiseite.) Sollte er — nein, es ist unmöglich — ich prüfe weiter.

Wilibald. Ein Lehrer soll Wunder vollbringen können. Ja, das verlangt man von ihm. Er soll, kaum in ein fremdes Haus getreten, sogleich die Situation überschauen, die Achillesferse jedes der Mitglieder errathen, jedem nach Wunsch und Willen handeln, es mit niemand verderben, weder mit der verzärtelnden Mutter, noch mit den verwahrlosten Kindern, weder mit der zartbesaiteten Tochter, noch dem hartherzigen Bruder. — O, er hat einen sehr, sehr schweren Stand ein solcher Neuling im Hause! Der Eine wittert in ihm einen Romantiker, der Andere einen Korporal, die Eine einen Bücherhelden, die Andere einen Polizeispion. Die Rollen, die einem solchen pädagogischen Dienstmann untergelegt werden, wechseln mit jeder neuen Vermuthung.

Bernhardine (leise für sich). Mir scheint, er hat mich belauscht — Korporal — Dienstmann — (laut:) Sie schildern so vortrefflich die Chamäleonsmaske eines solchen Dienstmannes als Pädagogen, daß —

Wilibald. Sie auf die Vermuthung kommen, ich hätte alle diese Rollen schon durchgespielt. Sie irren, mein gnädiges Fräulein, ich debütire erst — und — es ist meine erste Gastrolle als Hauslehrer, in der ich hier auftrete.

Bernhardine. Sie lesen gewiß auch sehr gut vor? Das ist eine Eigenschaft aller Hauslehrer.

Wilibald. Ganz selbstverständlich, mein gnädiges Fräulein, das gehört zu dem Beruf.

Bernhardine (nimmt ein Buch von dem Lesepult). O, gewähren Sie mir diesen Genuß. (Giebt ihm das Buch.)

Wilibald (beiseite). Der vermeintliche Korporal soll eine Leseprobe bestehen. (Sieht nach dem Titel des Buches auf dem Rücken desselben. Ohne das Buch zu öffnen, rezitirend:)

Allein der Vortrag macht des Lehrers Glück; —
Ich fühl' es wohl, noch bin ich weit zurück.

Bernhardine. Ich bin gespannt.

Wilibald (rezitirend:)

Dem Herrlichsten, was auch der Geist empfangen,
Drängt immer fremd und fremder Stoff sich an.
Wenn wir zum Guten dieser Welt gelangen,
Dann heißt das Bess're Trug und Wahn.
Die uns das Leben gaben, herrliche Gefühle,
Erstarren in dem irdischen Gewühle.

Bernhardine (begeistert). O, ich zweifle nicht länger, Sie sind ein Hauslehrer, wie er im Buche steht.

Wilibald. Wie soll ich das verstehen, in welchem Buche?

Bernhardine. Ich weiß jetzt, daß mein Argwohn — nein, ich sage es Ihnen nicht — ich kann es Ihnen niemals sagen, was ich vermuthete, es würde Sie beleidigen.

Wilibald. Von Ihren Lippen — das ist unmöglich. Für wen oder für was haben Sie mich gehalten, was hat Sie beunruhigt? Sprechen Sie —

Bernhardine. Niemals, niemals!

Wilibald. Vermutheten Sie einen Verbrecher, einen Verfolgten, einen Verurtheilten?

Bernhardine. Quälen Sie mich nicht, ich vergehe vor Scham.

Wilibald. Und ich vor Unruhe. (Ergreift ihre Hand und drückt sie an seine Lippen.) Lassen Sie mich nicht länger in Ungewißheit.

Neunte Scene.

Rudolf, die Vorigen. Bernhardine geht nach hinten.

Rudolf (leise zu Wilibald). Ich frage dich nochmals: nennst du das fürchterlich sein?

Wilibald (leise). In welche Lage hast du mich gebracht. Deine Schwester mißtraut mir — ich ertrage diese Maske nicht länger.

Rudolf. Deine Rolle ist ja noch nicht ausgespielt. Du sollst ihnen ja den Hauslehrergedanken austreiben, und sie sind jetzt mehr denn je dafür eingenommen.

Wilibald. Sie wird mich verachten, wenn ich ihr mein wahres Gesicht zeige.

Rudolf. Weit gefehlt. Die Frauen verachten niemals, wenn sie fürchten.

Wilibald. Fürchtet sich Cousine Anna vor dir?

Zehnte Scene.

Die Vorigen, Annchen.

Annchen. Ganz und gar nicht, auch dann nicht, wenn er einen so großen Bart hätte wie der Herr Rittmeister.

Wilibald. Der ihn sich nicht einmal selber wachsen ließ. (Nimmt den Bart ab und zeigt ein bartloses jugendliches Gesicht.)

Annchen. Bramarbas als Hauslehrer! Ha, ha, ha!

Bernhardine (kommt nach vorn). Worüber lachst du?

Annchen (auf Wilibald zeigend). Ueber den Entpuppten.

Wilibald (zu Bernhardine). In welchem Sie mit Recht einen Verräther und Verbrecher ahnten; darf er auf Vergebung hoffen?

Elfte Scene.

Frau von Wahlenau, die Vorigen.

Rudolf (Wilibald vorstellend). Herr von Kronstein auf Langgarten.

Frau von Wahlenau. Dessen Besuch du uns schon längst verheißen. Aber warum in dieser Verkleidung?

Rudolf. Um euch die Gefahren, die mit einem verführerischen Hauslehrer in das Haus einziehen, ad oculos zu demonstriren.

Frau von Wahlenau. Aber nun stehe ich ja wieder allein und bin rathlos wie zuvor.

Wilibald (zu Bernhardine). Wenn Fräulein von Wahlenau den falschen Rittmeister nicht verachtet. —

Rudolf. Und Cousine Anna mir nicht wieder fortlaufen will, wie vorhin. —

Annchen. So wird Alfred genug gehofmeistert werden.

Alfred (kommt mit Säbel und Federhut auf einem Steckenpferd im Hintergrund vorübergaloppirt und ruft:) Hurrah! hurrah!

Im Brautstande.

(506.) Lustspiel in einem Akt.

Personen:

Herr v. Walldorf. Jenny, dessen Frau. Alma v. Bingen.
Assessor Eberhard, ihr Verlobter. Lisette.

Das Stück spielt in einem Badeorte.

Erste Scene.

(Ein Gartenzimmer. Rechts Jenny an einem Arbeitstischchen, links Alma am Fenster, ein Buch in der Hand. Auf einer chaise longue ein Strohhut, Sonnenschirm und Mantille.)

Jenny (blickt zu Alma hinüber). Das Buch scheint dich wenig zu fesseln. Ja, ja, die Gedanken sind ausgeflogen. Eine Braut ist immer zerstreut — sie ist die Heldin ihrer selbstgedichteten Romane, um welche die Planeten kreisen. O, wunderselig ist die Braut, die's Kränzlein tragen soll. (Alma schweigt.) Nur noch ein wenig Geduld, (citirt), dann wird sich Alles, Alles wenden.

Alma (für sich). Sollte sie etwas ahnen? —

Jenny. Eine Braut ist doch wie gefeit, der können alle Versuchungen nahen, sie trägt den schützenden Talisman im Herzen. Oder nicht?

Alma (für sich). Sie will mich ausforschen. (Laut.) Du hegst Argwohn?

Jenny. Das nicht, aber ich meine, eine verlobte Braut sollte selbst den Schein einer — Gedankenverwirrung meiden. Es fällt mir nicht ein, dieses zollfreie Gedankenspiel, das sich darin gefällt, Möglichkeiten zu kombiniren, Fälle zu setzen, Empfindungen zu vermuthen, mit dem umfassenden Ausdruck „Untreue“ zu belehnen; aber mir scheint es eine Sympathieverschwendung, die du dem von niemand gekannten, wie aus der Luft herabgeschneiten polnischen Verbannten zuwendest, der seine Mitleidsadresse mit dem vollklingenden Namen eines Grafen Itowsky unterzeichnet.

Alma. Lehrt dich vielleicht Erfahrung, daß Mitleid der erste Schritt zur Liebe sei? —

Jenny. Keineswegs. Fritz hat mir niemals Mitleid eingeflößt.

Alma. Und ist Fritz deine erste und einzige Liebe?

Jenny. Du hast es dir wohl noch nicht klar gemacht, Almchen, in wie vielerlei wechselnden Gestalten sich das Phantom der Liebe uns naht und wieder verschwindet, bis den Neckereien dieser Truggestalten die echte, wahre Liebe folgt — und bleibt. Der Erste, der uns ritterliche Dienste leistet, bringt dem Schulmädchen eine Düte voll Bonbons, von denen er die Hälfte auf dem Wege bis zu seiner Erwählten verzehrt. Es ist ein zwölfjähriger bausbackiger Bursche, der sich etwas auf seine Versetzung nach Quarta einbildet. Der Zweite ist der Tanzstundenkavalier, der mit dem Backfisch den Kotillon auf dem Kinderball tanzt. Der Dritte ist der flotte Student oder Leutnant, welcher der jungen Dame Fensterparade macht, auf dem Eise ihren Schlitten schiebt, im Ballsäl sie durch Extratouren auszeichnet, auf Landpartien ihr Tuch trägt; der Vierte ist der Ständchenbringer — der Schmachtende — der Mitleid Beanspruchende — der Blessirte — Schwindsüchtige — Verbannte — Verfolgte — kurz, Einer, der sie veranlaßt, ihre Phantasie mit Opferbildern und elegischen Traumgestalten zu schmücken — das heißt Romane zu sinnen, die sich nie realisiren können.

Alma. Du gehst zu weit.

Jenny. Unterbrich mich nicht. Nun kommt der Fünfte — der ehrlich liebende, kühne Brautwerber, der an die Zukunft denkt — nicht blos tändelt — schmachtet — kokettirt — der zum Ziele strebt — keine Mühe — keine Anstrengung scheut, um die Geliebte endlich als Gattin heimführen zu können. Alle die Vorläufer des ernstlichen Bewerbers, von denen wir uns angebetet glaubten und die wir zu lieben wähnten, sind wie Spreu zerstoben; wir behalten kaum eine Erinnerung an sie, sobald

der Mann mit Ernst und Charakter, mit Stolz und Ehrgefühl, der bereits eine Rangstufe der Kunst oder des Wissens im Leben erstiegen, uns durch seine Auszeichnung ehrt, zu sich emporhebt.

Alma. Dem wir aber vielleicht nicht viel mehr sind, als eine Puppe, mit der zu spielen er sich herabläßt.

Jenny. Er eben spielt nicht, ihm ist es Ernst um die Heiligkeit der Liebe. Ich bitte dich, Alma, setze nicht dein Lebensglück auf eine falsche Karte, vergaukele nicht einen Diamanten, laß es damit genug sein, daß du aus Versehen einem Bettler ein Goldstück in den Hut geworfen, und sei froh, daß dir in der Lebenslotterie nicht eine Niete zugefallen, sondern das große Los. Eberhard ist ein ganzer Mann, fest und wahr, treu und ehrlich, und liebt dich von ganzer Seele.

Lisette. (Eilig.) Der Herr ist eben angekommen. Er will noch vor dem Essen eine kleine Promenade machen und läßt die gnädige Frau bitten —

Jenny. Ich komme sogleich. (Lisette ab. Sie legt ihre Nadelarbeit aus der Hand und eilt ab.)

Zweite Scene.

Alma allein.

Alma. Und liebt dich von ganzer Seele. Ja, so spricht die gehorsame Ehefrau, welche jetzt vermuthlich dem Herrn Gemahl bei seiner Toilette behülflich ist, und denkt höchst vernünftig: Die Leidenschaft flieht, die Liebe muß bleiben. Nun, sie muß aber doch wenigstens einmal dagewesen sein, um der Liebe ihren Platz überlassen zu können. Ja, wenn es im Brautstande, selbst vor demselben schon so ohne alle Aufregungen — ohne Herzenskämpfe — ohne schlaflose Nächte — ohne unsägliche Qualen gleichmäßig fortgeht, immer heiterer Himmel ist, keine Ungewitter der Eifersucht, keine Wolken der Melancholie, keine Blitze der Begeisterung vorkommen, was hat man da in der Ehe zu erwarten? — eine noch kühlere Temperatur. Ich vermuthe, Eberhard hat niemals meinetwillen eine schlaflose Nacht verbracht, niemals unter meinem Fenster starrend vor Frost gestanden, ist niemals auf den Einfall gerathen, mir eine Apotheose zu widmen — auf einen Stein das Haupt gebettet, vor meiner Thür des goldenen Morgens und des goldenen Wiedersehens zu harren — ach, er hat sogar niemals auf den Knieen vor mir gelegen. (Seufzt.) Ja, er liebt mich von ganzer Seele, aber diese Seele ist ruhige Vernunft, kalter Verstand. Darum mußte geschehen, was geschehen ist. Niemals werde ich nach zwei Seiten spielen — niemals täuschen — darum mußte Wahrheit und Klarheit in unser Verhältnis kommen. Ich weiß es, mein Brief wird ihn nicht zu einem Verzweiflungsakt treiben, er wird einsehen, daß es Pflicht sei, sich vor der Ehe die Folgen dieses Schrittes zu vergegenwärtigen. Nein, es ist kein Verbrechen, seinem Verlobten zu sagen: ich fühle, du liebst mich nicht, wie ich geliebt sein möchte, und darum ist es besser — wir scheiden — ehe eine — wenn auch nur eine Phantasie-Untreue, wie Jenny es zu nennen beliebt, uns trennt. Ich habe ruhig, aufrichtig, deutlich geschrieben, er wird es begreiflich finden, daß ein junges schwärmerisches Mädchen sich nicht mit der Hausmannskost der Liebe zu begnügen vermag.

Dritte Scene.

Jenny, die Vorige.

Jenny (einen Brief in der Hand). Ein Telegramm von Eberhard — ich brenne vor Begierde, zu erfahren, ob bereits Alles überstanden.

Alma. Was soll er überstanden haben? (Für sich.) Sie ahnt etwas.

Jenny. So lies doch, oder ich will —

Alma. Nicht doch (öffnet das geschlossene Blatt und überblickt es. Jenny sieht mit hinein).

Jenny. Gratulire bestens! Also der Herr Assessor kommt? — Nun haben wir bald Hochzeit. Das ist eine Freude (Alma fixirend), die dich ganz stumm zu machen scheint.

Alma. Ich bin allerdings betroffen — so bald schon —

Jenny. Wie glücklich er in der Aussicht sein mag. (Das Telegramm laut lesend.) „Das Examen absolvirt. Es eilt unverweilt zu dir dein Eberhard.“ Ja, die Liebe ist immer stürmisch, dem Schnee, dem Regen, dem Wind entgegen. — Was treibt den Weidmann in den Wald, nach Hirsch und Reh zu jagen? — Was jagt den Krieger in die Schlacht, sich durch den Feind zu schlagen? — Die Liebe heißt ihn zieh'n — die Liebe macht ihn kühn. — Ein solch überstandenes Staatsexamen ist so viel wie eine geschlagene Schlacht. — Nun fort mit allen Grillen und Schrullen! Die Chimära

ist ein Ungeheuer, wer sich ihr hingiebt, den verschlingt sie. — Wenn nur Fritz käme, um die frohe Botschaft von mir zuerst zu erfahren, er hat ein wahres Talent zur Mitfreude, der Gute. Ah, da kommt er schon und mit eiligen Schritten. — Ei, ei, so in Rage, das sieht ihm ja gar nicht ähnlich — was muß es denn da auf seiner Promenade gegeben haben? Man kommt aus den Erregungen gar nicht heraus, eine wahre Sturmflut scheint sich da heranzuwälzen.

Vierte Scene.

Walldorf, die Vorigen.

Walldorf (sehr aufgeregt). Habt ihr es schon vernommen?

Jenny. Was hat sich zugetragen?

Walldorf. Der ganze Ort ist voll davon.

Jenny. So sprich doch!

Walldorf. Laß mich nur erst zu Athem kommen. Da hat sich wieder ein falscher Demetrius in die Gesellschaft gedrängt, mit fremdem Namen sich geschmückt, mit falschen Papieren und mit falschen Karten operirt und den Henkel am Kruge endlich selbst zerbrochen. Der Patron ist entlarvt, aber bereits auf und davon — spurlos verschwunden — die Polizei ihm nach — ein wahres Wettrennen. (Fächelt sich mit dem Taschentuch.)

Jenny. Wir wissen noch gar nicht, von wem du sprichst. Wer hat das Hasenpanier ergriffen?

Walldorf. Der Phantast, mit dem Trauerflor im Gesicht, mit der Patriotismuslarve, der Halunke, der die Weiberköpfe mit seiner Trauerweidengestalt zu verdrehen suchte und das reichste Mädchen hier (mit einem Blicke auf Alma) zur falschen polnischen Gräfin erhöhen wollte, um in Amerika mit ihrem Gelde ein freies, frohes Leben zu führen und Polen — Polen sein zu lassen.

Jenny. Graf Stanislaus Itowsky?

Walldorf. Genannt Mückenstecher aus Zierach. (Alma ist während Walldorfs Erzählung immer erregter geworden; sie stößt einen leisen Schrei aus und droht zusammenzusinken. In diesem Augenblicke kommt Eberhard rasch herein und umfängt sie.)

Fünfte Scene.

Eberhard, die Vorigen.

Eberhard. Alma — meine theure, geliebte Braut! Sie ist ohnmächtig. Alma! (Kniet vor ihr nieder.)

Jenny. Die Freude, der Schreck überwältigten sie. (Beiseite.) Wenn sie doch nur die Augen aufschlagen wollte, um zu sehen, daß er vor ihr auf den Knieen liegt.

Eberhard (um Alma bemüht). Wie ist dir? Ich bin ja da — ich halte dich — ich führe dich von nun an durch das Leben. Wir sind am Ziel, meine liebe, theure Alma, wir werden glücklich sein, ich werde trachten, nach deinen Wünschen zu leben, dich über die rauhen Pfade des Daseins leicht hinweg zu heben — stütze dich auf mich — du darfst es mit dem vollen Vertrauen einer über Alles geliebten Braut.

Alma (die Augen aufschlagend). Ist es kein Traum? — Du bist es, Eberhard, der so zu mir spricht — ich habe dich wieder, du bleibst nun mein?

Eberhard. Für das Leben.

Walldorf. Da soll einer klug daraus werden.

Jenny (zu Eberhard). Wollen Sie unsere kleine Ohnmächtige, die ja schon wieder zu sich gekommen, nicht ein wenig in die frische Luft führen, damit sie sich von der Ueberraschung, die Sie ihr bereitet, ganz erhole? (Setzt Alma den Strohhut auf, giebt ihr die Mantille um und den Schirm in die Hand. Leise zu ihr.) Jetzt Stand gehalten, nicht gezuckt in dem Duell mit der öffentlichen Meinung, es gilt, das aufs Spiel gesetzte große Los sich zu sichern. (Eberhard reicht Alma seinen Arm und führt sie auf die durch die geöffnete Thür sichtbare Promenade, die von Spaziergängern belebt ist.)

Sechste Scene.

Walldorf und Jenny.

Jenny. Ich bitte dich, lieber Mann, nur keinen Gewaltschritt, keine Uebereilung. Laß die Verlobten mit sich selber fertig werden. Warum wollen wir uns in ihre Verhältnisse mischen, die uns im Grunde genommen gar nichts angehen.

Walldorf. Nichts angehen? — wenn man in dem Lokalblatt mit den Fingern auf uns zeigt, wenn die Leute die Köpfe zusammenstecken und flüstern, sobald jemand von uns auf der Promenade erscheint!

Jenny. Das ist Einbildung, lieber Mann, Hypochondrie. — Wer denkt bei einem A. in den Zeitungsberichten an Alma, bei einem B. an Bingen? Es ist wirklich eine weise Einrichtung, bei den interessantesten Mittheilungen die Namen zu verschweigen und nur Buchstaben dafür zu setzen. Ja, ja, Männchen, diese alphabetische Nivellirung der Persönlichkeiten, dieses Erlöschenlassen der Vermuthungen in beliebigen Lettern, dieses ein X für ein U machen hat auch sein Gutes.

Walldorf. So? heute plötzlich! Wie ihr Frauen den Mantel nach dem Winde zu hängen wißt. Wie oft vernahm ich von deinen Lippen: „Wenn ich nur wüßte, wer die entzückende P. in dem bleu de ciel mit dem Lilienkranz im Hār oder die Alles überstrahlende R. in der jaune turque faille rôbe 2c. 2c."

Jenny. Bei Ballberichten ist es auch unverzeihlich, die Neugierde so zu stacheln, daß man sich schließlich damit zu beschwichtigen sucht, die weiblichen Ideale in den moosgrünen und mausgrauen Polonaisen und Schlepproben seien nur fingirt. In diesem Falle jedoch —

Walldorf. Fall ist Fall. — Ich werde nicht zugeben, daß ein Ehrenmann wie Eberhard schon im Brautstande der Düpirte sei. Ich werde ihn aufklären. —

Jenny. Das wirst du nicht thun! Ist es nicht Aufklärung genug, wenn man das Brautpār in heiterer Unterhaltung auf der Promenade und im Kursāl sieht und Eberhard mit der größten Unbefangenheit —

Walldorf. Von der steckbrieflichen Verfolgung seines Nebenbuhlers reden hört?

Jenny. Wie kannst du nur ein so schreckliches Wort so gelassen aussprechen. Ist das denn schon ein Verbrechen, wenn das weiche Herz eines jungen Mädchens den Gefühlen des Mitleids für einen Verbannten Raum giebt? —

Walldorf. Wie kann eine Braut, deren Zukünftiger eben im Examen schwitzt, noch für etwas Anderes Sinn und Interesse haben, als — kurz und gut, ich bringe Licht in die Geschichte!

Jenny. So trage auch die Folgen, die daraus erwachsen — Selbstmord — Wahnsinn — hu! mir graut. Ich möchte solche Verantwortung nicht auf mich nehmen. Wir wollen froh sein, daß der gefährliche Mensch fort ist — über alle Berge.

Walldorf. Und wenn er gefaßt wird und man Papiere bei ihm findet — Briefe mit bekannter Handschrift — mit Namensunterzeichnung? —

Jenny. Welche Vermuthung! Fritz, du bist auf dem besten Wege, an Halluzinationen zu erkranken.

Walldorf. Kannst du mir dafür bürgen, daß — Jenny, schenke mir reinen Wein ein, oder ich vermuthe das Aergste. Du hättest sie warnen sollen, du, die erfahrene Frau — die — oder liehest du die Hand zu dem Verkehr — warst du selber bethört?

Jenny. Ich habe nichts zu erwidern, denn du redest bereits irre.

Walldorf. Ich rede, wie ich denke.

Jenny. Sieh', da kommen sie, Arm in Arm; er sieht so sicher aus. Willst du diese Eintracht in Zwietracht verwandeln? Willst du trennen, was zusammen gehört? — Willst du Licht bringen, der du selber im Dunkeln tappst. So manches Herz hat schon geirrt und durch still bereute Schuld und Sühne sich wieder auf den rechten Weg gefunden. Komm (sie zieht Walldorf nach der entgegengesetzten Seite, von welcher sie Alma und Eberhard kommen sah, fort).

Siebente Scene.

Alma kommt hastig.

Alma. O Gott — eben bringt ihm der Postbote auf offener Straße meinen Brief (nach der Seite hinter die Kulisse sehend.) Er nimmt ihn — scheint überrascht — öffnet aber den Umschlag nicht — meine Handschrift scheint ihm, dem Vertrauenden, schon zu sagen, was die Braut ihm vor wenigen Tagen schreiben konnte. — Jetzt — nein, da kommt Major Rehfues — sie plaudern — er behält den Brief in der Hand — sie gehen weiter — wohin? wird er ihn lesen, ehe er — ich ertrage diesen Zustand nicht — der Gedanke, ihn jetzt zu verlieren und mit ihm seine Achtung, jetzt, da ich mich davon überzeugt habe, wie warm — wie innig, wie zärtlich er mich liebt — ist sinnberaubend, und doch halte ich es für meine Pflicht, ihm keine meiner Thorheiten zu verschweigen.

Achte Scene.

(Jenny, die schon während der letzten Aeußerungen im Monologe, unbemerkt von Alma, aufgetreten.)
Jenny. Alma.

Jenny (rasch hervortretend). Das setzte der Sache noch wahrhaftig die Krone auf. Möchtest du einem Ahnungslosen, dem ein Balken auf den Kopf zu fallen droht, zurufen: Bleibe stehen? oder eile fort? Möchtest du jemand einen Traum, in welchem du ihn zu ermorden trachtetest, als eine wahre Begebenheit erzählen?

Alma. Rette mich, Jenny — Eberhard hat einen Brief von mir erhalten — in welchem ich, von Wahn bethört — seinen Ernst — seine Ruhe für Kälte und Gleichgültigkeit verkennend, und einen Andern beglückter durch — nur ein Wort der Theilnahme von meinen Lippen zu sehen wähnte — unser Verhältnis aufgelöst — ihm „abgeschrieben" habe.

Jenny (entschlossen). Der Brief muß ungelesen bleiben. Du warst verblendet — nicht zurechnungsfähig, als du ihn im Delirium eines achttägigen Fiebers geschrieben — doch hier gilt es, rasch — und klug sein.

Alma. Dort geht Eberhard, zwischen den Platanen, mit dem Major auf und ab.

Jenny. Wenn er nur nicht auf Fritz stößt und dieser Alles verdirbt.

Alma. Da kommt Walldorf — der Major geht grüßend weiter — jetzt sprechen sie mit einander.

Jenny (lauschend). Ich höre die Herren — verstehe aber noch kein Wort von dem, was sie reden.

Alma. Sie kommen näher. Gottlob, Eberhard hat den Brief noch ungeöffnet in der Hand.

Jenny. Mein Mann spricht von Cigarren und nicht von — doch still (zündet eine Kerze an). Fritz hat niemals Feuer in der Tasche, ich muß ihn doch vorsorglich mit einer Flamme empfangen. Halte dich aufrecht, Almchen — Armes Herz, verzage nicht — sprich auch nicht, wenn du fühlest, daß deine Stimme zittern könnte — werde auch nicht abwechselnd blaß und roth — jetzt heißt's, Courage haben — die Operation muß vollzogen werden — halte still, damit sie nicht mißglückt.

Neunte Scene.

(Walldorf und Eberhard kommen im Gespräch. Letzterer hat den Brief noch in der Hand.)
Die Vorigen.

Walldorf. Messalina, was ist das für ein Name für — diese Sorte von Cigarren ist immer schlecht; — man wird heute ganz gleichgültig gegen dergleichen Bezeichnungen für die unschuldigsten Dinge.

Eberhard. Was bedeutet ein inhaltloser Name, die Hauptsache ist der Kern einer Sache, nicht ihre Hülle.

Walldorf. Ah, vortrefflich auf die Cigarre mit dem täuschenden Deckblatt angewandt.

Eberhard. Gewiß ist das Deckblatt, wenn wir darunter das rein Aeußerliche verstehen, Nebensache.

Jenny. Aber es gehört dazu, das Aeußere muß dem Inhalt entsprechen.

Eberhard. Die Form kann lügen?

Jenny (für sich). Sollte Fritz bereits Andeutungen gemacht haben?

Alma (leise zu Jenny). Sollte er meinen Brief gelesen haben?

Jenny (leise zu Alma). Er ist ja nicht somnambul. Sei doch nur ruhig!

Eberhard. Was bedeutet ein inhaltloser Name?

Walldorf. Wie bei diesem entlarvten Itowsky, der sich eigentlich Pfiffikowsky hätte nennen müssen, denn er soll es verstanden haben, mit gutem Erfolge zu täuschen. Eine hiesige junge Dame soll sogar seinetwegen —

Jenny (einfallend). Eine gute Partie ausgeschlagen haben.

Eberhard (scherzend). Da kann man sich ja gratuliren, nicht auch aus dem Sattel gehoben zu sein. (Zu Alma gewendet.) Was sagt meine kleine Braut dazu, stehe ich noch fest in ihrer Gunst?

Alma (mit gepreßter Stimme). Fester denn je! —

Jenny. Man soll den Teufel nicht an die Wand malen.

Walldorf. Auch nicht mit des Teufels Schatten spielen.

Eberhard. Sie haben Recht — selbst im Scherz darf eine Unmöglichkeit nicht zur Möglichkeit gemacht werden.

Alma (stockend). Du hast da einen Brief —

Eberhard. Ja, mein Herz, und du weißt, welch ein Genuß mir in einer ruhigen Stunde durch die Lektüre dieses Briefes, der mir auf meinem Wege zu dir gefolgt ist, noch bevorsteht.

Jenny. Sie könnten sich auch täuschen. — Alma, erlaubst du, daß ich aus der Schule schwatze? — Nun denn, meine kleine Freundin hat mir vertraut, daß sie sich zum ersten Mal im Dichten versuchte, daß die Verse an ihrem Verlobten schlecht gerathen und sie dieses stümperhafte Gedicht gern ungelesen zurück hätte. Doch so leichten Kaufs darf uns diese neue Schwester in Apoll nicht davonkommen. — Da wir hier so ganz unter uns und keine kritischen Lauscher wach sind, so wird sie (gegen Eberhard) mit der Genehmigung des Empfängers nichts dagegen haben, wenn ich — die Verse vorlese.

Alma. Welcher Einfall!

Eberhard (zu Alma). Du mußt entscheiden, ob ich meine Genehmigung zu der Vorlesung geben darf.

Jenny (leise zu Alma). Ich korrigire die Fehler beim Lesen.

Alma. So mag es sein.

Eberhard (den Brief in Jenny's Hände gebend). Sie scheinen mit dem Inhalt bereits vertraut, Frau von Walldorf — ja, ja, die Frauen können nichts verschweigen, selbst nicht, wenn sie den ersten Schritt —

Walldorf (beiseite) Vom Wege thun.

Eberhard. Zum Parnaß empor wagen.

Jenny (tritt dicht an die Kerze). So; ich hier — und dort das Publikum (zeigt auf drei in einiger Entfernung stehende Sessel).

Walldorf. Ich ziehe einen Stehplatz vor (nimmt Stellung).

Alma. Ich flüchte mich in eine Loge (eilt in die Fensternische).

Eberhard. Und ich behaupte den Balkon (stellt sich neben Alma, doch mehr nach vorn).

Jenny (öffnet den Brief und liest:) „Wie ich geliebt sein möchte!" Der Wunsch einer Braut.

Eine Epistel an Eberhard:

Du sollst mich lieben, wie der arme Schiffer
Den letzten hellen Stern in dunkler Nacht,
Der an dem Himmel eine gold'ne Chiffer,
Ihm hoffnungsreich auf wildem Meere lacht.
Du sollst mich lieben, wie der schwer Erkrankte
Den Labetrunk, den ihm der Retter reicht,
Da er verzweifelnd um sein Leben bangte,
Und Todesnahen ihm die Wange bleicht.

Du sollst mich lieben, wie der edle Meister
Sein größtes Kunstwerk schwärmerisch verehrt,
Und dem erlöschten alle Lebensgeister,
Würd's ihm zertrümmert und verheert.
So sollst du mich als Stern der Hoffnung lieben,
Als einz'ge Rettung von dem Untergang,
Als Ideal, das keine Schatten trüben,
Als Höchstes, Theuerstes, das je ein Mensch errang.

Walldorf. Das ist viel verlangt.

Jenny. Im Brautstande?

Alma (von ihrem Platze aus).

Schon oftmals, Freund, so fragt' ich mich,
Wie liebt er dich?
Voll Leidenschaft und Sinnenglut?

Jenny. Das thut nicht gut. —

Alma. Voll Sehnsuchtsqual und thränenvoll?

Walldorf. Das wäre toll.

Alma. Voll Treu' und Ernst, Geliebter, sprich?

Eberhard. So lieb' ich dich. (Umarmt sie.)

Jenny (zündet den Brief an der Kerze an).

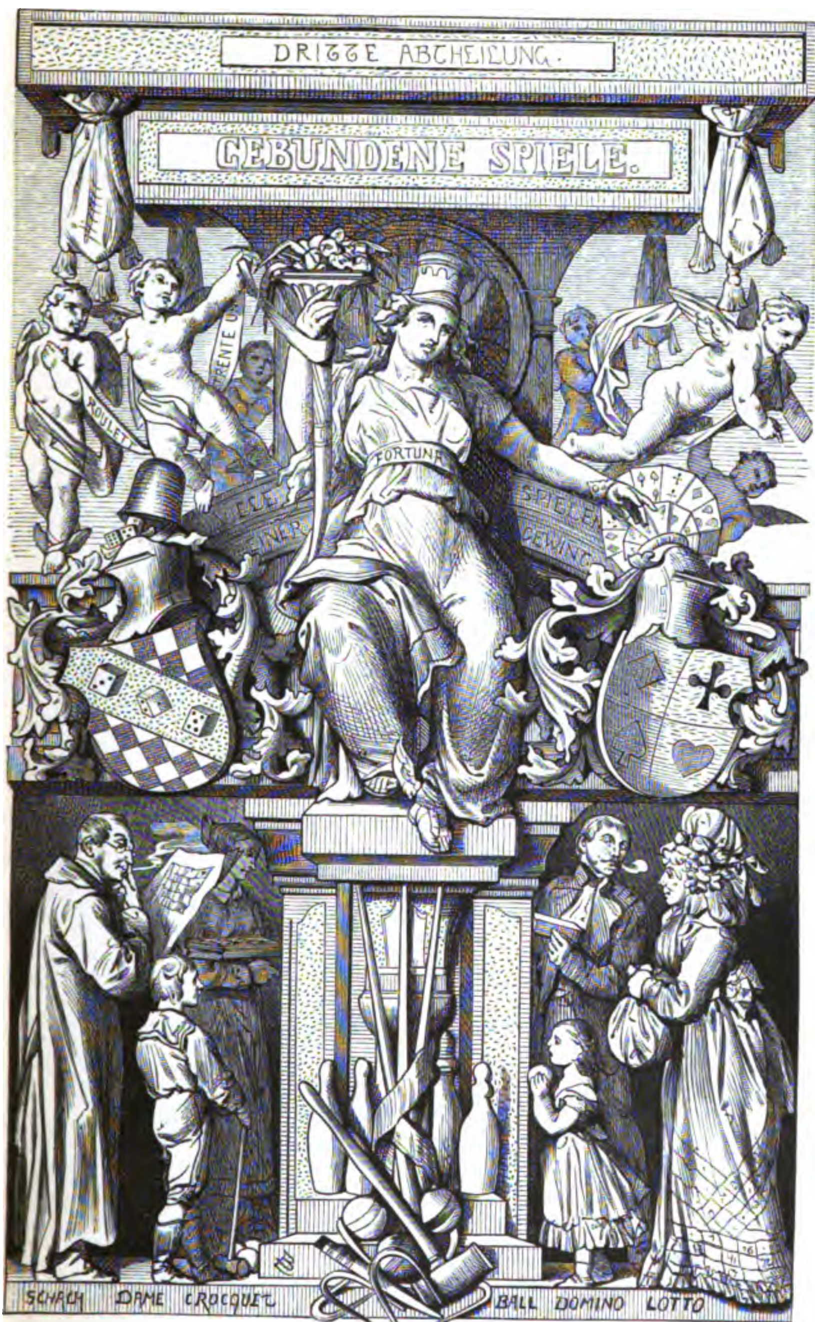
Walldorf. Was beginnst du?

Jenny (leise). Ich verbrenne ein falsches Werthpapier. (Laut.) Hier, lieber Mann, ist ein brennender Fidibus. O weh, da habe ich aus Versehen Alma's Verse verbrannt!

Eberhard. Vielleicht ein prophetischer Akt, der mir sagt — daß meine Braut —

Jenny. Nie wieder dichten wird.





DRITTE ABTHEILUNG.
GEBUNDENE SPIELE.
FORTUNA
SCHACH DAME CROCQUET
BALL DOMINO LOTTO



Zu den Wurf-, Stoß- und Schleuderspielen gehören meistens massive und feste Apparate: Kugeln, Kegel, Bolzen, eiserne Ringe ꝛc., woraus erhellt, daß dergleichen Unterhaltungen größtentheils nur für die kräftige männliche Jugend bestimmt und berechnet sind. Dem weiblichen Theil fallen die leichteren Kugeln, Bälle, kurz die Spielobjekte zu, die sich bequem und ohne großen Kraftaufwand hantiren lassen, so daß die Frauen am Billard, am Kegelspiel, Kricket und Krocket theilnehmen können.

Richtiges Augenmäß, geschicktes Eingreifen und Befördern der Reifen, Federbälle, Ringe, Münzen ꝛc. nach bestimmten Zielen ist die Aufgabe bei diesen, der Gesundheit und Schönheit des Körpers zuträglichen Spielen, und Geschicklichkeit wie Festigkeit der Glieder, Beherrschung der Bewegungen, Sicherheit und Ruhe bei schneller und geschickter Ausführung sind ihre Bedingungen. Ein richtig abgemessener Anlauf, ein gut aufgesetzter Stoß, ein sicher treffender Schlag, nicht zu matt, nicht zu stark, bestimmen über Gewinn und Verlust.

Wie alle Spiele, erfordern die Wurf-, Stoß- und Schleuderspiele Uebung, mit welcher in Kinderspiel schon begonnen wird. Denn das einfache Wandball leitet bereits diese Uebungen ein. Ein Spiel Kegel fehlt kaum in einer Kinderstube, und so folgen, aufwärts steigend, die mit Anstrengungen und

Geschicklichkeiten verbundenen Belustigungen, zu denen schon das Nachahmungsbedürfnis treibt und drängt.

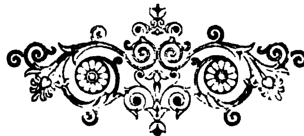
Der Sommer wird im ganzen diese mit kräftigen Bewegungen verknüpften Unterhaltungen mehr begünstigen, da sie hauptsächlich im Freien vorgenommen werden; aber auch der Winter bietet Gelegenheit zu Wurfspielen auf dem Eise, nicht blos mit Schneebällen, auch mit Eisstöcken und Bolzen. Da die speziell für geschlossene und gedeckte Räume geeigneten Wurf-, Stoß- und Schleuderspiele, die unabhängig von Wind und Wetter sind, den Vortheil bieten, zu jeder Zeit eine Ausgleichung der Kräfte und eine der Gesundheit zuträgliche Bewegung vornehmen zu können, so ist es wohl zu empfehlen, wo es sich irgend thun läßt, im Hause selbst ein passendes Spielterrain dafür zu haben.

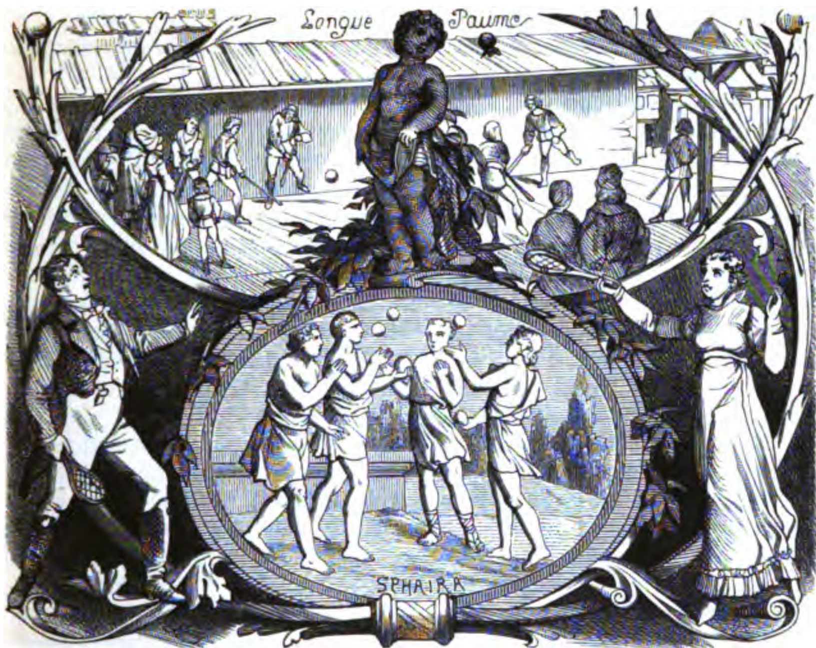
Zu vielen leicht ausführbar erscheinenden Kraftübungen, wie das Eisschieben, Stoßbalken- und Ringwerfen (s. die Abtheilung „Kraftübungen"), sind mancherlei Vorübungen nöthig. Das richtige Schwenken, Drehen und Abstoßen der Dinge, sei es ein glatter Pritschstein oder ein Balken, müssen tausendmal geprobt sein, ehe ein Spieler sich auf einen Wurf- und Schleuderkampf mit wohlerfahrenen Spielern einlassen kann. Es sind dabei viele kleine Kunstgriffe und Vortheile bietende Dinge zu benutzen, deren richtige Anwendung sich nur in der Praxis lernt. Oft wird ein Mitspieler als Schwächling verlacht und muß hinter anderen viel schwächeren als er selbst zurückstehen, nur weil es ihm an Geschicklichkeit durch Uebung fehlt. Diese Uebung wird im Spiel von Kindheit auf gewonnen; es zeigt sich daher auch bei Knaben, die ihre Jugendzeit auf dem Lande verleben, immer mehr Behendigkeit und Kraftgeschicklichkeit als bei Städtern, und es ist um so wichtiger, durch das gymnastische Spiel der Geschmeidigkeit und Geschicklichkeit des Körpers nachzuhelfen.

Da alle Spiele der genannten Art ferner dazu beitragen, den einst kampffähigen Mann herauszubilden, so haben sie auch einen besonderen erziehlichen Werth und sind nicht als bloße Meisterstückchen, um bei Wetten und öffentlichen Preisvertheilungen gekrönt zu werden, aufzufassen.

In anderem Sinne und zu anderem Zwecke sind auch für junge Mädchen alle jene leichteren Wurf-, Stoß- und Schleuderspiele als eine wohl zu schätzende Gymnastik von bildendem Werth. Wer geschickt beim Ball- und Reifenwerfen ist, wird es auch bei anderen Dingen sein; wer sich linkisch und unbeholfen beim Kugelschieben und Stoßen zeigt, offenbart damit überhaupt eine Ungeschicklichkeit für viele Arbeiten, die in das Gebiet der Thätigkeit gehören.

Wenn ein Kind in der altherkömmlichen Weise mit dem Ball spielt, übt es sich unbewußt zugleich für vieles Andere, das dem kleinen Springinsfeld noch sehr fern liegt und liegen muß.





1. Ballspiele.



er erfand den ersten Ball? Die Frage wird sich schwerlich beantworten lassen. Zu allen Zeiten und bei allen Völkern — lehrt uns die Geschichte, soweit diese Rückschau zu halten vermag — war er, gleichwie bei den Indianern, so bei den Europäern im Schwange. Nach und nach stellte sich, durch die Mittheilung von Reisenden und durch Nachahmung der Ballspiele in fremden Ländern eine unverkennbare Verwandtschaft unter den allgemein beliebten und überall gespielten heraus, und so finden sich denn auch in den aus verschiedenen Jahrhunderten zusammengetragenen Berichten über Treib-, Wurf- und Fangballspiele viele, die sich lediglich durch ihre fremdsprachlichen Bezeichnungen oder nur durch kleine Abweichungen in der Benennung unterscheiden, im Grunde aber einander ganz gleich sind.

Um aller Verwirrnis und Wiederholung vorzubeugen, ist es nöthig, die verschiedenen Bezeichnungen für das nämliche Spiel zu wissen. So heißt das bekannte Treibballspiel auch Sautreiben — Sau im Loch — Kesselball — Morentreiben — Battönespiel — Käneball — Grubensau — Geierspiel, nach dem englischen hawk-game, in England auch cat and dog oder cat in hole, Hund und Katze — Katz' im Loch. Die Sauhatz scheint echt deutschen Ursprungs. Demgemäß variiren auch die Bezeichnungen für die Grube im Kreise, die hier Kessel, dort Kaule — Moderlak und Maal heißen. Die Benennung des Balles hängt damit zusammen. In der Schweiz heißt er „Mor", „der Mor ist im Kessel".

Ferner ist das „deutsche Ballspiel“ und „Dreiball“ ganz dasselbe, mit dem alleinigen Unterschiede, daß an dem letzten nur drei Personen theilnehmen und die beiden Parteien durch je eine Person vertreten sind.

Die große Bedeutung des Ballspiels für Kinder wie für Erwachsene liegt in den Vortheilen, die sich für die Entwicklung und Kräftigung des Körpers durch die damit verbundenen Bewegungen ergeben, wie in der Schulung von Auge und Hand. Das Abmessen der Distanzen mit den Augen, wie des Gewichtes mit den Händen ist durchaus bei allen Wurf= und Schleuderspielen Bedingung, denn je nach der Schwere eines Wurfstückes muß der Wurf bemessen werden, um richtig ein für das Auge erreichbares Ziel treffen zu können.

Ehe es gewickelte oder ausgestopfte Lederbälle gab, dienten runde, mit Leder überzogene Schweinsblasen zum Werfen und Fangen. Diese Art Ballons blieben, bis die Gummibälle aufkamen, die beliebtesten. Die Italiener lieben besonders das Ballonspiel, wobei sie Arm und Hand bepanzern, um kräftigere Schläge als mit der bloßen Faust ausführen zu können.

Das in England viel gespielte Football ist ebenfalls ein Ballonspiel, bei welchem der Ball mit dem Fuß statt mit der Hand geschlagen wird. Die Römer und Griechen, bei denen dieses Spiel ebenfalls üblich und von denen aus es sich weiter verbreitete, spielten es in der Weise, daß zwei Parteien durch eine zwischen beiden gezogene Linie getheilt waren. Im Rücken der Parteien war dann wieder eine Linie gezogen und beim Spielen galt es, den Ball entweder mit der Hand oder mit dem Fuße in das Gebiet des Gegners zu schleudern.

Es ist gut, wenn die Zusammenspielenden sich an Spielfertigkeit ziemlich gleich sind. Wer zum Anführer und Ordner des Spiels erwählt ist, dem muß das Schiedsrecht in streitigen Fällen zustehen und jedem Anführer muß pünktlich Gehorsam geleistet werden. Herrscht keine Disziplin beim Ballspiel, findet ein voreiliges Werfen, Schlagen oder Laufen statt, so ist dadurch die Spielordnung und zugleich das Vergnügen gestört.

Wer bei dem Spiel zu der Partei der Dienenden gehört, muß alle Dienstleistungen: das Holen, Zureichen und Aufwerfen des Balles 2c. mit gleichem Eifer geschwind und genau ausführen. Die Unaufmerksamen, die sich auf einen falschen Platz stellen, den Schläger fallen lassen, einen Ball, der ihnen der Spielregel nach nicht zukommt, aufgreifen, die beim Wegwerfen der Wurfstöcke oder Schläger sich nicht in Acht nehmen und Andere dadurch verletzen, die sich vordrängen und die Linie nicht halten, gehören ebenfalls zu den Störenfrieden beim Ballspiel. Die beliebteste Art des Auslösens, wer Anführer des Spiels sein soll, ist das „Abholzen“, indem Einer den Stock unten faßt und mit der ganzen Hand umschließt, und so Einer nach dem Andern bis zur Spitze des Stockes. Nehmen Viele Theil am Spiel, so wird bestimmt, wie oft der Stock umfaßt werden soll. Zur Probe, daß der Oberste den Stock noch festzuhalten vermag, wird der Versuch gemacht, ihm denselben mit der flachen Hand aus den umspannenden Fingern zu schlagen.

Das Ballspiel, jetzt weniger als früher von Erwachsenen geübt, nimmt dennoch unter allen Bewegungsspielen den ersten Rang ein. Es verbindet mit körperlicher Erfrischung auch geistige Spannung. Selbst Der, welcher allein für sich den Ball in die Höhe wirft und wieder aufzufangen sucht, ist gespannt, ob es ihm gelingen werde, ihn zu fangen. Mit scharfem Auge — wie der Jäger den Vogel, den er schießen möchte — verfolgt der Ballwerfer den Flug des

Balls, und je nach dem Ziele, das er sich gesetzt hat, steigert oder belebt sich das Interesse.

Das Wurfballspiel ist schon deshalb ungleich lebendiger als die anderen Wurfspiele mit hölzernen oder metallenen Scheiben und Ringen, als der Ball viel größere Weiten durchfliegen und mittels des Schlagholzes oder Raketts mit pfeilartiger Schnelligkeit die Lüfte durchsausen kann.

Die Ballspiele wachsen sozusagen mit den Spielern. Ebenso unterscheiden sich auch die Ballspiele für die weibliche und die männliche Jugend. Während die jungen Mädchen etwa Korbball spielen, werden die männlichen Altersgenossen sich mit „Sautreiben", „Prellball" und ähnlichen Kraft und Ausdauer beim Laufen und Werfen fordernden Spielen unterhalten. Stehball ist ein Unterhaltungsspiel für beide Geschlechter und ein echt englisches Nationalspiel. Auch „Federball" gehört in diesen Spielkreis.

Das „Paumespiel", jetzt ganz außer Uebung, ist ein Spiel für kräftige Männer. Kinder werfen den Ball an die Wand, vor der sie stehen, Jünglinge, so weit das Auge reicht, nach einem Ziele. Die „Kinderballspiele", wie die Kinderspiele überhaupt, enthalten die beiden Spielbücher — das für Knaben und das für Mädchen — welche im gleichen Verlage wie das Familien-Spielbuch in oft wiederholten Auflagen erschienen und wohl in den meisten Familien längst einheimisch geworden sind.

Das Ballfangen mit Hindernissen. (Fangschulen.)

(507.) Der Ball, der zuerst in geringer, dann in immer weiterer Entfernung an die Wand geworfen wird, muß so aufgefangen werden, daß der Handrücken dem Gesicht zugekehrt ist, und darf sich der Auffangende weder nach links, noch nach rechts dabei neigen. Die Mauer oder Wand, an der gespielt wird, soll wenigstens die Höhe eines Stockwerkes haben und glatt sein. Das Fangen des Balles geschieht zur Uebung in allerhand Abwechslungen bei steter Steigerung der Schwierigkeiten. Zu dem Spiele „der Schulen" wird schon eine ziemliche große Gewandtheit erfordert, wenn sie ohne Fehler und in einem Zuge ausgeführt werden sollen. Wem dies gelingt, der ist Meister. Wer einen Fehler macht, tritt ab und wartet so lange, bis an ihn die Reihe kommt.

Erste Schule. Der Ball wird dreimal nach einander an die Wand geworfen und dreimal gefangen: erst mit der rechten, dann mit der linken Hand — dann rechts geworfen und links gefangen — links geworfen und rechts gefangen — dann mit der flachen Hand gegen die Wand zurückgeschlagen und gefangen.

Zweite Schule. (Für Knaben allein.) Der Ball wird durch das gehobene linke — dann rechte — Bein rechts und links dreimal geworfen und gefangen.

Dritte Schule. Der Spielende lehnt sich mit dem Kopfe rückwärts an die Wand, wirft den Ball in dieser Stellung dreimal an dieselbe und fängt ihn eben so oft.

Vierte Schule. Man wirft den Ball an die Wand, schlägt ihn einmal zurück, und wiederholt das dreimal.

Fünfte Schule. Der Ball wird zweimal mit der flachen Hand zurückgeschlagen und dann gefangen, und das dreimal hinter einander.

Sechste Schule. Der Ball wird dreimal mit der flachen Hand zurückgeschlagen und dann gefangen, und dies dreimal wiederholt.

Siebente Schule. Man lehnt sich, wie bei der dritten Schule, mit dem Kopf nach rückwärts an die Wand, wirft den Ball daran, schlägt einmal zurück und fängt ihn und dies dreimal hinter einander.

Achte Schule. Man lehnt sich, wie bei der vorigen Schule, mit dem Kopf rückwärts an die Wand, wirft den Ball daran, schlägt ihn mit der flachen Hand zweimal zurück, fängt ihn und wiederholt dies dreimal.

Neunte Schule. Ebenso wie die achte Schule, doch wird der Ball dreimal mit der flachen Hand zurückgeschlagen.

Zehnte Schule. Der Spieler steht etwas gebückt und wirft den Ball senkrecht zur Erde; der in die Höhe springende Ball wird mit der flachen Hand einmal niedergeschlagen und beim zweiten Aufspringen gefangen. Dreimal.

Elfte Schule. Wie in der vorigen, nur wird der aufspringende Ball zweimal niedergeschlagen.

Zwölfte Schule. Wie Schule zehn, nur wird der Ball dreimal zurückgeschlagen.

Dreizehnte Schule. Zwei Bälle werden mit der rechten Hand hinter einander geworfen und von der linken gefangen.

Vierzehnte Schule. Zwei Bälle werden abwechselnd mit der rechten Hand emporgeworfen und gefangen und ebenso mit der linken.

Die Fangschulen sind die Vorübung für alle Ballspiele.

Die sieben Künste.

(508.) Ein mit der „Fangschule“ verwandtes Ballspiel ist das unter dem Namen „die sieben Künste“ oder das „Meisterspiel“ bekannte. Es wird wie jene im Freien oder in der Nähe einer hohen Wand eines Gebäudes ausgeführt; im ersteren Falle muß der Ball in die Höhe, im letzteren an die Wand geworfen werden. Schwieriger ist das Spiel im Freien, wo es weder eine Wand, noch einen Baum giebt. Der, welcher durch das Auszählen bestimmt wird, das Spiel anzufangen, wirft den Ball siebenmal hinter einander in die Höhe und fängt ihn jedesmal auf. Ist das richtig vollführt, so beginnt er nun das zweite Kunststück, das darin besteht, daß er, während der Ball sich in der Luft befindet, in die Hände klatscht und dann fängt. Darauf beginnt er das dritte Kunststück, vorausgesetzt, daß er siebenmal geworfen, geklatscht und den Ball eben so oft gefangen hat. Dieses besteht wieder darin, daß er, während er den Ball wirft, schnell niederkniet, aufsteht und dann fängt. Auf diese Weise geht es fort, und es ist natürlich, daß das Kunststück immer schwieriger wird. Beim siebenten Kunststück endlich hat der Spieler niederzuknieen, zu klatschen, aufzustehen und wieder zu klatschen, den Ball dann dreimal zurückzuwerfen, während jedesmaligen Zurückwerfens zu klatschen, ihn dann siebenmal mit der rechten Hand in die Höhe zu werfen und mit der linken zu fangen, und endlich denselben mit der linken zu werfen und mit der rechten zu fangen.

Dabei gilt immer als Hauptregel: den Ball nie fallen zu lassen. Läßt man ihn aber doch einmal fallen, so darf man nicht mehr weiter spielen und der nächste Spieler kommt zum Werfen. Wenn man den Ball zum ersten Mal fallen läßt, so verliert man allen Vorsprung und muß, wenn man wieder an die Reihe kommt, von vorn beginnen. Beim zweiten Fallenlassen des Balles verliert man die Hälfte des Vorsprungs und beim dritten Male nichts mehr.

Derjenige, der zuerst alle sieben Künste vollbracht, hat das Recht, von einem bestimmten Ziele nach den Mitspielern mit dem Balle zu werfen.

Dieses Spiel wird unter dem Namen „Meisterspiel“ auf dieselbe Weise gespielt, nur daß Derjenige, der zuerst fertig wird, den Namen „Meister“ bekommt. Der Nächste, welcher fertig wird, ist „Altgeselle“ &c. bis zum „Lehrling“ herab. Der Meister hat das Recht, über jeden eine Strafe zu verhängen.

Verschiedene Ballspieltouren.

Stehwurfball.

(509.) Alle Spielenden treten vor eine Mauer, an welche der Ball geworfen wird, oder sie stellen sich in einen Kreis, und Einer, der im Besitze des Balles ist, tritt in die Mitte. Auf ein gegebenes Lösungswort, z. B. „Achtung!“ wirft dieser den Ball möglichst hoch und ruft Den herbei, der ihn fangen soll, gewöhnlich Den, der am entferntesten steht. Alle müssen ganz bei der Sache sein, um dem Rufe sofort folgen zu können, sobald Einer aufgerufen ist, laufen die Anderen so rasch wie möglich davon, doch nicht allzu weit.

Wird der Ball gefangen, so darf der Fangende sogleich wieder Einen aufrufen. Ist der Ball jedoch zur Erde gefallen und weiter gerollt, so muß Der, bei dem es geschehen, dem fortrollenden Balle so rasch wie möglich nachlaufen und ihn zu haschen suchen. Ist ihm dieses gelungen, so ruft er: „Steht Alle!“ und Keiner darf sich von

der Stelle rühren. Thut er es, so kann der Ausrufer verlangen, daß er eine noch einmal so große Strecke zurück geht. Nun wählt er sich den ihm Zunächststehenden als Ziel und wirft ihn mit dem Balle. Je nachdem es ausgemacht ist, darf dieser sich nicht rühren, oder nur durch Ducken und sich Wenden dem Wurfe ausweichen. Erst wenn der Ball fliegt, dürfen die Anderen ihre Plätze verlassen. Fängt Der, nach welchem gezielt wurde, den Ball, oder wird er getroffen und erhascht den von der Erde aufspringenden Ball, so ruft er wieder: „Stehball!“ und macht es wie sein Vorgänger. Das Spiel erleidet keine Unterbrechung, bis Einer fehl wirft und so einen Gang beendet, das heißt, Alle wieder zu ihren Standmalen zurückkehren. Die Fehlenden wie die Getroffenen bekommen Steinchen. Zu diesem Zwecke werden neben dem Standorte der Einzelnen oder auch außerhalb des Kreises in einer damenbrettartigen Anordnung Grübchen gegraben, in welche von einem der Mitspielenden die Strafsteinchen eingelegt werden. Je nach der vorhergegangenen Feststellung können sieben bis zehn Steinchen das Spiel beendigen. Wer diese Zahl Steinchen erreicht hat, muß sich zehn Schritte von dem Kreise entfernt aufstellen und seinen gekrümmten Rücken den Uebrigen als Strafe zum Wurfziel darbieten.



Der Stehball.

In der Schweiz wird statt „Steht Alle!“ oder „Stehball!“ „Vigoli!“ gerufen. Der Gestrafte hat dort aber das Recht, den Ball aufs Dach zu werfen, und an Dem, der ihn am härtesten getroffen, sich dadurch zu rächen, daß er ihn als Fänger ausruft. — Auf den nordischen Inseln erhalten alle Mitspielenden die Scherznamen: „Akkar, Bol, Clüüsan, Doll ꝛc.“, welche nach dem A B C aufgerufen werden. Daher der Name „Akkarbolspiel“. Wer dabei fehl wirft, bekommt neben seinem auf der Wand aufgezeichneten Namen einen „Strafstrich“, und wer die meisten Striche hat, wird am Ende des Spieles dafür bestraft.

Ballwerfen.

(510.) Die Spielenden machen, je nach der Anzahl, einen geschlossenen Kreis, im Durchmesser von 10—12 Schritten, auf die Erde. Zwei werden zu Anführern erwählt; die Uebrigen stehen so viel wie möglich in gleichem Pär zusammen. Alsdann nehmen sie ein Taschenmesser, das auf der einen Seite das Zeichen des Messerschmiedes hat und das sie Präck (Gepräge) nennen. Einer wählt die Seite mit, der Andere ohne die „Präck“, worauf es heißt: „Dies gilt diesem Pär!“ Dabei wird das Messer in die

Höhe geworfen, und wessen Seite beim Niederfallen auf dem Boden aufliegt, der hat vor dem Andern die Vorhand; und so wird fortgefahren, bis Alle „geworfen“ worden. Zuletzt wird das Messer noch ausgeworfen, um zu bestimmen, welche Partei zuerst in den Kreis hinein zu stehen komme. Denen, welche außerhalb des Kreises sind, gehört der Ball. Nach gemachter Abtheilung läuft jeder, der von außen in den Kreis kommt oder von innen heraustritt, Gefahr, daß seine Partei, wenn er betreten wird, eines „gezählt“ erhält. Nun kommt es darauf an, ob die Außenstehenden glücklicher sind im Treffen oder die Innenstehenden im Ausweichen. Der Ball wird von den Ersteren von Einem zum Andern hochgeworfen; wohin also der Ball fliegt, da weichen die Letzteren. Sieht Der, welcher den Ball eben erhalten, einen Vortheil darin, so wirft er auf die im Kreise Stehenden; trifft er Einen, so zählen die Innenstehenden einen; fehlt er, so wird den Außenstehenden einer gezählt. Fängt ein Innenstehender den Ball, so kann er auch auf einen Außenstehenden werfen. Die Folgen sind immer dieselben. Sobald eine Partei drei, oder je nachdem es ausgemacht ist, auch mehrere gezählt hat, so darf Derjenige, der am meisten getroffen worden oder gefehlt hat, nicht weiter mitspielen, bis zuletzt eine Partei ausgezählt ist. Alsdann werden die Rollen gewechselt: die im Kreise Stehenden treten heraus und jene hinein und so wird im Spiele fortgefahren. —

Besondere Meister im Ballwerfen sind die Bewohner der Insel Sumatra. In ihrem „Balltanz“ fangen sie mit jedem beliebigen Theile ihrer Gliedmaßen den Ball auf und werfen diesen in bestimmter Richtung einander zu. Sie thun dies nicht blos mit der inwendigen Handfläche, wie gewöhnlich, sondern auch mit der auswendigen, mit den Ellbogen, selbst mit den Füßen, und zwar sowohl mit der Ferse wie mit den Zehen. Sie verfehlen den Ball fast niemals, werfen ihn entweder senkrecht in die Höhe, um ihn von neuem zu fangen, oder schlagen ihn in schiefer Richtung einem Andern zu.

Wandball.

(511.) Die einfachste Art dieses Spieles besteht darin, daß ein Einzelner den Ball an eine Wand wirft und ihn wieder fängt. Sodann werfen ihn Zwei sich einander zu und fangen ihn.

Fangball.

(512.) Mehrere stellen sich in einen Kreis und werfen einander den Ball zu. Läßt Einer ihn fallen, so springen Alle davon. Derjenige aber, der den Ball verfehlt, ergreift ihn schnell und wirft damit nach einem der Mitspielenden. Der Getroffene nimmt den Ball, Alle treten wieder zu einem Kreise zusammen und das Spiel beginnt von neuem.

Schlagball oder „Kleinfeld“.

(513.) Zuerst wird das Feld ausgemessen. Die Grenzen desselben bilden Steine, „Meten“ genannt. Es giebt deren drei:

1. Die „Schlagmeta“, bei welcher der Ball geschlagen wird;
2. Die „Laufmeta“, etwas seitwärts von der ersten, und
3. Die „Feldmeta“, von den beiden ersten ziemlich weit entfernt.

Die Spieler stellen sich in Reih' und Glied, so daß je zwei gleich gewandte ein Pär bilden. A und B werden als Feldherren gewählt. Wer von den Spielern dem A, wer dem B zufällt, entscheidet eine Münze, welche für jedes Spielpär in die Luft geworfen wird. A giebt an, wie die Münze, die B in die Luft wirft, nach ihrem Herabfallen auf der Erde aufliegen werde, ob mit der „Schrift“ oder dem „Kopf“ nach oben gekehrt. War die Angabe richtig, so wählt A den gewandteren von dem Spielerpäre für sich, der Andere fällt B zu; im entgegengesetzten Falle hat B das Recht der Vorwahl. Auf diese Weise werden die Spieler an A und B vertheilt. Endlich wird mit der Münze um das „Feld“ gelöst. Die Partei, welcher dasselbe zugefallen ist, begiebt sich zur „Schlagmeta“, die andere stellt sich in der Nähe der „Feldmeta“ auf, mit Ausnahme eines Einzigen, welcher als „Aufwerfer“ bei der Schlagmeta bleibt.

Der Ball wird vom Aufwerfer jedem einzelnen Gegner aufgeworfen. Diese versuchen den Ball ins Feld zu schlagen. Wer einen guten Schlag vollbracht, läuft zur „Feldmeta“, versucht aber von dort wieder zur „Schlagmeta“, dem Standorte seiner

Partei, zurückzukommen. Bei diesem Manöver muß er darauf bedacht sein, daß er beim Hin- und Herlaufen vom Balle nicht getroffen wird. Glaubt er seinen Rückzug nicht gesichert, so bleibt er so lange an der „Feldmeta“ stehen, bis ihn ein gelungener Schlag seitens eines seiner Partner in die Lage versetzt, ungefährdet zurückzulaufen. Diejenigen, die den aufgeworfenen Ball nicht getroffen, sind verurtheilt, so lange an der „Laufmeta“ stehen zu bleiben, bis ihnen der sichere Schlag eines Freundes Gelegenheit bietet, den gefährlichen Weg ins Feld zu machen. Nur Die, welche, vom Balle getroffen, den Weg zur „Feldmeta“ und von dieser zur Schlagmeta zurückgelegt haben, sind berechtigt, als unverletzte Kämpen in die Schlagreihe neuerdings einzutreten und das Spiel weiter fortzusetzen.

Das Feld kann für die früheren Besitzer „verspielt“ sein:

1. wenn einer der „Schläger“ beim Hinaus- oder Hereinlaufen mit dem Balle getroffen wird;
2. wenn vom Aufwerfer oder von seinen Genossen eine „Finke“ oder ein „Fingerle“ (so nennt man in einigen Gegenden den Ball, der hoch in die Luft geschlagen, langsam niedersinkt) aufgefangen wird;
3. wenn „die Palester“ (ein Stück Holz, womit der Ball geschlagen wird) beim Schlagen dem Schläger aus der Hand fliegt und in die Hände der Gegenpartei kommt;
4. wenn der Ball an verbotene, früher als solche bezeichnete Orte verschlagen wird;
5. wenn ein Schlag zu viel gemacht wird;
6. wenn der Ball von der Schlagmeta rückwärts geschlagen wird.

Stehen alle Schläger an der Lauf- oder Feldmeta, und behauptet nur noch einer von ihnen den Schlagplatz, so heißt dieser „Bestes“, und auf ihm beruht der weitere Besitz des Feldes. Er kann drei Schläge machen. Gelingt es während dieser drei Schläge auch nur einem der Partner des „Bestes“, die Arena zwischen den verschiedenen „Meten“ ungefährdet bis zu dem Aufwerfer zu durchlaufen, so ist das Feld gerettet; im entgegengesetzten Falle ist das Feld verloren. Nach dem Verluste des Feldes wechseln die Parteien ihre Posten.

(Vernaleken und Branky, Spiele ꝛc. in Oesterreich.)

Fußball.

(514.) Wie der Name sagt, wird bei diesem Spiel der ziemlich große Ball mit dem Fuße in Bewegung gesetzt. Gewöhnlich nimmt man einen mit Kälberhären gefüllten Lederball oder einen mit Leder überzogenen Gummiball in der Größe eines Kinderkopfes dazu. Die Spielenden stehen im Kreise und fassen sich bei den Händen. Der Balltreiber, der innerhalb des Kreises sich bewegt, legt die Hände auf den Rücken und giebt dem Ball, je nach Uebereinkommen, immer mit dem rechten oder dem linken Fuß einen Stoß, um ihn aus dem Kreise, zwischen den Spielenden hindurch zu treiben, die mit dem entgegengesetzten Fuß ihn abwehren. Bedient sich der Treiber des rechten Fußes, so müssen sie den linken nehmen und so umgekehrt. Der, neben welchem der Ball durchkommt, wird zur Strafe Balltreiber. Springt der Ball hoch, über den Kreis hinaus, so wird niemand bestraft, aber der Treiber hat die Aufgabe, den entsprungenen Ball in den Kreis zurückzubringen, was auch Der thun muß, neben dem der Ball hindurchging. In dieser Zeit können sich die Spielenden nach außen drehen, um das Hereinkommen des Balles abzuwehren.

Ist die Gesellschaft sehr groß, so können auch zwei und drei Treiber zugleich sein, um das Spiel noch munterer zu machen.

In Italien wird das „Fußballspiel“ nur bei großen Volksfestlichkeiten vorgenommen. In England ist es stets ein alltägliches Vergnügen gewesen und bedient man sich dazu einer aufgetriebenen, mit Leder überzogenen Ochsen- oder Schweinsblase, welche, um ein rasselndes Geräusch hervorzubringen, mit Erbsen gefüllt wird.

Herr und Knecht.

(515.) Durch Abzählen wird Einer Herr, alle Anderen sind Knechte. Es können sich sechs bis zehn Personen an diesem Spiele betheiligen. Der Herr bestimmt das Ziel und den Ausgangspunkt, von welchem nach jenem gelaufen wird. Alle stellen sich in die Nähe des Ausgangspunktes, wo auch der Herr mit dem Ball in der Hand steht. Er „giebt den Ball auf“, das heißt, er wirft ihn vor einem der Spielenden in

die Höhe, welcher ihn senkrecht mit der flachen Hand zu Boden schlägt und schnell zum Ziele läuft. Der Herr sucht den emporspringenden Ball zu haschen und damit den Wegeilenden zu treffen. Trifft er ihn, so wird der Getroffene Knecht und hat dem Herrn den Ball zu holen und zuzuwerfen. Trifft der Herr nicht, so bleibt der Knecht beim Ziele stehen und es kommt so Einer nach dem Andern an die Reihe. Der letzte Knecht schlägt den Ball einmal senkrecht auf den Boden, dann beim zweiten Aufgeben mit der flachen Hand womöglich über das Ziel hinaus. Die nicht getroffenen Knechte laufen zum Herrn, der ihnen wieder der Reihe nach den Ball aufgiebt. Der Letzte schlägt immer hinaus. Ein geschickter Werfer wird in kurzer Zeit Alle getroffen haben. Wer zuletzt übrig bleibt, schlägt den Ball entweder vom Ausgangspunkt zum Ziele oder von diesem zu jenem zurück. Wird auch der letzte Schläger mit dem Ball getroffen, so ist das Spiel zu Ende und es wird ein neuer Herr gewählt.

Kehrball.

(516.) Es werden zwei Grenzlinien in geraumer Entfernung für die zwei spielenden Parteien gezogen. Nachdem durch das Los entschieden ist, wer zuerst werfen darf, stellen sich die Gegner hinter ihre Grenzlinien. Der Ball darf jetzt geworfen werden, wie die Kraft des Werfens ausreicht; wird er nicht geworfen und rollt nach hinten, so muß die Partei, der er zugeworfen wurde, eben so weit zurückweichen, wofür der nöthige Raum, etwa auf einer Wiese oder einem großen Platze, vorhanden sein muß. Von dort aus wird nun von Dem, der den Ball aufhob, dieser wieder zurückgeworfen und um so viel, wie er vor der Linie ankommt, rückt die andere Partei vor. Die, welche zuerst die Grenzlinie des Gegners überschritten, hat gewonnen. Ist der Erste ein geschickter Werfer, so kann dies auf den ersten Wurf geschehen.

Ballversteck.

(517.) Etwa zwölf bis sechzehn Personen, die an dem Spiele theilnehmen, scheiden sich durch Abzählen oder Kaufen in zwei Parteien. Mittels Kopf oder Schrift wird bestimmt, welche Partei mit dem Werfen beginnt und welche im Kreise steht; dieser darf nur bis zwölf Schritte im Durchmesser haben. Nachdem Alles bestimmt und abgemessen ist, entfernt sich die eine Partei; Einem wird heimlich der Ball zum Werfen gegeben und von ihm in der vorgehaltenen Mütze verborgen gehalten. Auch die Anderen halten ihre Mütze vor, um die im Kreise stehende Partei zu täuschen. Die Ballverstecker gehen außerhalb des Kreises herum. Plötzlich wirft Der, in dessen Besitz der Ball ist, nach einem der im Kreise Stehenden; trifft er ihn, so heißt es: „Setz' dich!“ und der Getroffene muß austreten und sich setzen. Wird jemand im Kreise getroffen und der Ball springt nicht hinaus, so darf diesen einer der im Kreise Befindlichen ergreifen und einen der Fliehenden werfen. Der Getroffene setzt sich. Die ballversteckende Partei stellt sich wieder um den Kreis in gleichen Entfernungen von einander und wirft sich kreuzweise den Ball zu; wer diesen fängt, darf auf Einen im Kreise, ohne aber lange zu zielen, werfen. So geht das Spiel fort, bis entweder außer oder in dem Kreise kein Spielender mehr ist. Die Partei, bei welcher die Wenigsten sitzen, ist die gewinnende; sie darf den Ball das nächste Mal verstecken.

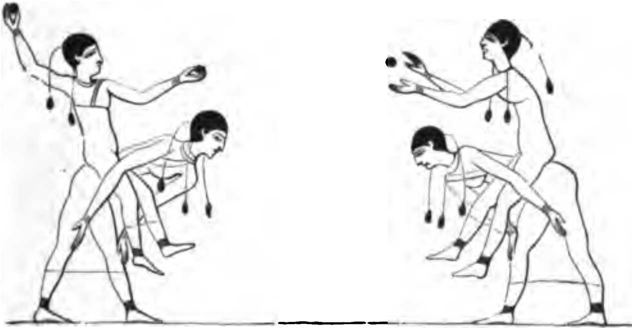
Der Letzte stirbt.

(518.) Die Spielenden stellen sich in zwei Reihen, jeder einen Schritt weit von dem andern. Die Weite zwischen den Reihen kann beliebig sein. Einer nimmt nun einen großen, weichen Ball und wirft ihn nach Einem der andern Reihe, doch nicht zu heftig und zu hoch, auch nicht seitwärts, sonst gilt der Wurf nicht, sondern in mäßigem, hübsch geschwungenem Bogen. Fängt Derjenige, dem der Ball zugeworfen (was die Hauptsache ist), so wirft er diesen beliebig und rasch wieder einem Andern zu. Wem der Ball am nächsten kommt, der darf ihn fangen. Wird er nicht gefangen, so ist Der, bei dem er niederfällt, todt, und tritt zwei Schritte hinter seine Fronte. Greifen Mehrere danach und es fängt ihn Keiner, so bestimmt der Werfer, nach wem er zielte, und dieser ist todt. Wer den Ball nicht fängt, muß ihn holen und seinem Nachbar rechts geben. Ob die Spieler ihn mit beiden Händen oder nur mit einer Hand fangen wollen, können sie selbst bestimmen.

Die beiden Parteien werden immer kleiner; sie bleiben aber auf ihren Plätzen oder rücken einander näher, je nach Uebereinkunft. Von welcher Partei der „Letzte stirbt“, muß von dieser wohl beachtet werden und dann sogleich nach dem bestimmten Freiplatz, der entweder auf ihrer Seite oder beiden Parteien gleich bequem gelegen ist, fliehen, wobei sie die siegende Partei mit Plumpsäcken verfolgt. Wer einen Schlag bekommt, ist gefangen und muß sich loskaufen oder eine bestimmte Strafe erdulden.

Reitball.

(519.) Die Gesellschaft bildet zwei an Zahl und Größe gleiche Parteien: „Die Reiter“ und „die Pferde“. Die Pferde stellen sich drei bis vier Schritte von einander entfernt auf, mit den Händen auf den Knieen, und bieten geduckt ihren Rücken als Sattel zum Ballritt dar.



Aegyptischer Reitball. (Nach einem altägyptischen Wandgemälde.)

Die Reiter schwingen sich auf deren Rücken, und einer von ihnen wirft dem andern neben ihm oder ihm gegenüber Reitenden den Ball zu, den dieser zu fangen und einem andern zuzuwerfen hat. „Die Pferde“ stehen still, bis der Ball zu Boden fällt; in diesem Augenblick bäumen sie sich, werfen die Reiter ab und suchen den Ball zu erhaschen. Ist dies Einem gelungen, so wird den inzwischen auf der Flucht begriffenen „Reitern“ „Halt!“ zugerufen und der Ball nach ihnen geworfen. Wird Einer getroffen, so wird die ganze Partei zu „Pferden“ und die andere zu „Reitern“. Wird Keiner getroffen, so müssen die Nämlichen noch einmal „Pferde“ sein.

Ballnecken.

(520.) Zwei Personen stehen einander in einer Entfernung von Wurfweite gegenüber. In der Mitte zwischen Beiden steht ein Dritter. Die beiden Außenstehenden werfen einander den Ball zu, und nur, wenn Einer den Ball gefangen hat, darf er, doch ohne lange zu zielen, nach dem in der Mitte Stehenden werfen. Trifft er diesen nicht, so geht der schlechte Werfer in die Mitte und jener nimmt die Stelle von diesem ein. Der in der Mitte Stehende hält, wie von selbst verständlich, nicht seinen Rücken dem Werfer hin, sondern springt bald rechts, bald links auf die Seite, bald in die Höhe oder bückt sich nieder, um von dem Wurfball nicht getroffen zu werden.

Vier außen.

(521.) Zu diesem, besonders in Oesterreich beliebten Ballspiele müssen acht Theilnehmer beisammen sein. Bevor sie zu spielen anfangen, wird auf den Boden ein Quadrat gezeichnet, dessen Seiten 7—10 m lang sind. An jede Ecke stellt sich ein Spieler, und die vier anderen nehmen den Platz innerhalb des Quadrates ein, welcher „Stube“ genannt wird. Die vier an den Enden werden die „Aeußeren“, die anderen im Innern die „Stubenhengste“ genannt. Von den „Aeußeren“ nimmt einer den Ball zur Hand und wirft damit. Er kann ihn entweder seinem Nebenmanne zukommen

lassen oder einen der Stubenhengste damit bewerfen; diese müssen daher immer auf der Hut sein, um dem Wurfe auszuweichen. Die „Aeußeren" können die Stubenhengste dadurch necken, daß sie Bewegungen machen, als ob sie auf sie werfen wollten, dann aber den Ball ihrem Nebenmanne zusenden.

Wenn einer der Spieler von den Ecken auf einen Stubenhengst wirft und ihn trifft, so laufen alle „Aeußeren" davon; der Getroffene aber nimmt schnell den Ball und wirft ihn dem Davoneilenden nach, wobei er aber die Stube nicht verlassen darf. Nach diesem Wurfe kommen die „Aeußeren" wieder auf ihre Plätze zurück. Haben die Stubenhengste keinen getroffen, so bekommen sie einen Strich; hat hingegen ein „Aeußerer" einen Fehlwurf gethan, so bekommen die „Aeußeren" einen Strich. Hat eine der beiden Parteien vier Striche, so muß ein Spieler derselben austreten, und diese Partei ist dann sehr im Nachtheil. So oft nun das Werfen wiederholt wird und jemand der Partei mit vier Strichen einen Fehlwurf macht, muß Einer austreten, bis Alle weg sind.

Die Stubengenossen sind meistens im Nachtheil; wenn sie daher siegen, d. h. wenn alle Spieler an den Ecken bereits ausgetreten sind, so wechseln sie mit diesen die Plätze und das Spiel beginnt von neuem.

Kreisball.

(522.) Auf einem freien ebenen Platze bilden die Spielenden, in gemessener Entfernung von einander stehend, einen Kreis. Das Standmal eines jeden wird durch einen Stein bezeichnet; es ist aber ein Platz weniger als Spielende sind. Der Kreis darf nicht zu ausgedehnt sein, damit jeder den in der Mitte Stehenden noch treffen kann. Einer sucht den andern in die Mitte des Kreises zu bringen, bis endlich Einer übrig bleibt, der dann das Recht hat, alle Anderen durch Anwerfen mit dem Ball „matt" zu machen und Sieger wird, wenn es ihm gelingt.

Zu Beginn des Spieles wirft Einer dem Andern den Ball zu, und der, bei welchem er herunterfällt, muß in den Kreis treten. Beim Weiterwerfen sucht jeder den in der Mitte Stehenden zu treffen; wer fehlt, tritt in den Kreis ein, im andern Falle verlassen Alle eiligst ihre Standmale, müssen aber stille stehen, sobald der Getroffene den Ball aufgehoben und „Halt!" ruft. Ist der Ball über den Kreis hinausgeflogen, so darf er wohl geholt werden, aber der dazu Berechtigte muß wieder in den Kreis zurück und kann von hier von einer beliebigen Stelle aus werfen. Wer getroffen wird, muß in den Kreis treten. Wird Keiner getroffen, so kehren Alle an ihre Plätze zurück.

Sind so nach und nach Alle bis auf Einen in den Kreis gebannt, so nimmt dieser den Ball und begiebt sich außerhalb des Kreises, dessen Grenzen er umlaufen kann, um einen der darin Stehenden zu treffen, die aber dem Wurfe nach der entgegengesetzten Seite auszuweichen suchen, bis endlich Einer getroffen wird, der nun als „matt" aus dem Kreise treten muß. Der zuletzt Uebrigbleibende wird König und hat das Spiel gewonnen. Die Verfolgten können den Sieg vereiteln, wenn sie den Ball erhaschen und damit nach dem Verfolger werfen, der, wenn er getroffen wird, das Spiel verliert und allein oder mit den von ihm bereits „todt" Gemachten in den Kreis einzutreten hat, indes die Uebrigen wieder ihr Standmal einnehmen und so das Spiel sich fortsetzt.

In der Schweiz heißt das Spiel „Eck und Krippe". Von zwei Parteien wählt sich eine ihren Wurfstandpunkt — das „Eck" — gegenüber dem Standpunkte der andern, die in der „Krippe" ist.

Eine andere Bezeichnung für ein ganz ähnliches Spiel ist „Faulball". Statt einen Kreis zu bilden, stellen sich vier der Mitspielenden an vier Eckpunkte und vier Andere in die Mitte des Vierecks. Die Ersteren haben sechs, die Letzteren drei vor, nämlich jene dürfen sechsmal, diese dreimal fehl werfen, ohne austreten zu müssen.

Kappenball.

(523.) Die Kappen der Spielenden werden in einer Reihe auf die Erde gelegt; der, dessen Kappe zu oberst liegt, ist König. Dieser stellt sich vor den Untersten und wirft den Ball in eine beliebig andere Kappe, worauf Alle weglaufen bis auf Den, in dessen Kappe der Ball liegt. Der Betreffende wirft den Ball, ohne jedoch seinen Platz

verlassen zu dürfen, einem der Fliehenden nach. Der Getroffene darf den Ball sogleich vom Platze aus oder bei den Mützen nach einem andern Mitspieler werfen. Fehlt er, so kommt seine Mütze zu unterst und die anderen herauf. Verfehlt der König dreimal die Mütze beim Einwerfen des Balles, oder springt der Ball wieder heraus, so kommt dessen Mütze zu unterst; er verliert seine Königswürde und muß beim Werfen so lange zusehen, bis seine Kappe wieder zur Mitte vorgerückt ist.

In Oesterreich heißt das Spiel: „Kaiser, König, Stiefelputzer“. Es wird dort etwas anders gespielt.

Von den Spielern legt jeder seine Kappe auf den Boden, so daß es eine Reihe giebt; dann wird zwischen den beiden Eigenthümern der ersten und letzten Kappe abgezählt, welcher von beiden Kaiser und welcher Stiefelputzer sein soll. Nun nimmt der Kaiser einen kleinen Ball und wirft ihn nach Belieben in irgend eine Mütze, worauf die ganze Gesellschaft bis auf den Eigenthümer dieser Kappe davonläuft, aber in mäßiger Entfernung stehen bleibt. Der Eigenthümer der Mütze muß nun von seinem Standpunkte einen aus der Gesellschaft mit dem Balle, der in seine Mütze gefallen ist, zu treffen suchen. Trifft er jemand, so muß der Getroffene auf denselben Standpunkt gehen und nun ebenfalls auf jemand werfen; trifft dieser Keinen, so wird er abgesetzt, d. h. er muß seine Mütze an das Ende legen und ist Stiefelputzer; desgleichen auch der Eigenthümer der Mütze, in die der Ball gefallen ist, wenn er niemand getroffen hat. Hierauf muß der Kaiser wieder in irgend eine Mütze den Ball werfen, worauf das Spiel wiederholt wird. Trifft jemand den Kaiser, so muß dieser wie jeder Andere auf den Standpunkt des Werfers und einen Andern zu treffen suchen. Wirft er fehl, so wird er abgesetzt, und seine Mütze kommt an das Ende der Reihe; aber der Eigenthümer jener Kappe, die hinter der des Kaisers gelegen ist, wird nun Kaiser.

Der gefallene Kaiser kann sich aber dadurch retten, daß mit Einwilligung der Mehrzahl der Spieler ein eigenes Spiel beginnt. Er stellt sich nämlich vor irgend eine Mauer und wirft seinen Ball ziemlich hoch an dieselbe. Den zurückspringenden Ball muß er fangen und abermals an die Mauer werfen. Das wird elfmal wiederholt. Das zwölfte Mal muß sich der Kaiser so hinstellen, daß ihn der Ball auf den Kopf trifft. Ist das geschehen, so ist er wieder wie früher Kaiser.

Die Eigenthümer der Mützen haben der Reihe nach verschiedene Namen. Derjenige, dessen Mütze der des Kaisers am nächsten ist, heißt König, der nächste Fürst rc. Je weiter die Mütze von der des Kaisers entfernt ist, einen desto niederen Rang hat der Eigenthümer derselben; der letzte hat den niedersten, nämlich den des Stiefelputzers. Wenn jemand den Stiefelputzer wirft, so wird der Werfer abgesetzt; auch der Kaiser darf ja nicht den Ball in die Kappe des Stiefelputzers werfen, sonst wird er ebenfalls abgesetzt.

Zu diesem Spiele sind mindestens fünf Knaben erforderlich. Oft wird der Eigenthümer des Balles am Anfange des Spieles zum Kaiser gewählt. Der Kaiser kann sich auch selbst absetzen, indem er den Ball in seine eigene Mütze wirft.

Pärspiel.

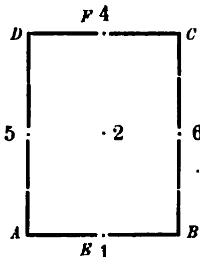
(524.) Man markirt bei diesem besonders in Mähren heimischen Ballspiele so viele Stellen, wie Päre da sind: Die zwei ersten befinden sich in einer Entfernung von fünf Schritten, die nächsten in einem Zwischenraume von dreißig bis vierzig, und die übrigen in einer Entfernung von zwölf Schritten. Alle bezeichneten Stellen liegen in gerader Linie. Der erste Platz heißt „Aufwerfstelle“, der zweite „Schritte“, der dritte das „erste“, der vierte das „zweite Ziel“ u. s. f. Nun werden die Päre ausgelöst, d. h. in zwei Parteien getheilt, worauf dann durch Aufwerfen einer Münze bestimmt wird, welche Partei das Spiel hat. Die Mitglieder jener Partei, die das Spiel hat, bleiben auf der ersten Stelle stehen, die andere Partei vertheilt sich so, daß die Besseren und Geschickteren die hinteren Plätze einnehmen. Die Aufgabe der zweiten Partei ist, der ersten das Spiel zu entreißen, was dadurch geschieht, daß ein Spieler von der feindlichen Partei mit dem Balle getroffen wird, oder daß ein Mitglied dieser Partei den geworfenen Ball auffängt, bevor er auf die Erde fällt. Bei dem an der Aufwerfstelle stehenden Spieler der feindlichen Partei bilden beide Fälle eine Ausnahme. Dieser darf nach keinem Spieler werfen und den Ball nie fangen. Geschähe so etwas dennoch, so hätte das weiter keine Folgen für die Spielpartei; seine Aufgabe

Ist die Sau gefunden, so wird sie dem Sauhirten noch weiter hinaus geschlagen, und zwar kann jeder der Spieler dreimal schlagen. Ist es dem Sauhirten einmal gelungen, die Sau in den Kessel hinein zu treiben, so spricht er: „Dacke um!“ (Loch um!) Jeder geht dann um ein Loch (Dacke) weiter, während der Sauhirt in eines der Grübchen hinein zu kommen sucht. Wer dann kein Grübchen (Dacken) hat, muß „Sauhirt“ sein.

Deutsches Ballspiel.

(527.) Unter allen Ballspielen ist das deutsche, das unter freiem Himmel und auf freien Plätzen gespielt wird, dasjenige, welches die meiste Lebendigkeit fordert und den Körper am meisten in Anspruch nimmt.

Die Spielbahn ist ein längliches Rechteck, etwa vierzig Schritte lang und dreißig Schritte breit.



Der Platz kann entweder durch eingesteckte Stäbe mit Fahnen begrenzt oder auch nur obenhin nach dem Auge bestimmt werden. Bei E ist das „Schlagmal“, bei F das „Fangmal“.

Die Gesellschaft theilt sich in zwei Parteien, z. B. jede von sechs Spielern. Die erste steht diesseit des Schlagmals unter der Linie AB und hat den Vorzug, Einer nach dem Andern den Ball vermittels des Ballstocks nach der Gegend des Fangmals zu schlagen. Die zweite Partei vertheilt sich in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6. Der in 1, der Aufwerfer, muß dem jedesmaligen Schläger von der ersten Partei, der in E steht, den Ball aufwerfen, damit dieser ihn schlagen könne. Die in den übrigen Punkten suchen den Ball zu fangen und müssen denselben wieder ins Schlagmal schaffen.

Das Spiel besteht demnach in einem Kampfe der zweiten Partei gegen die erste. Jene sucht sich nämlich von dem Dienste des Aufwerfens, Fangens und Zuwerfens zu befreien und den Vorzug des Schlagens zu gewinnen; diese sucht den Vorzug so lange wie möglich zu behalten.

Jeder der ersten Partei, der einen Schlag gethan hat, darf nicht wieder schlagen, bevor er einmal vom Schlagmale nach dem Fangmale und wieder zurückgelaufen ist, ohne von Einem der zweiten Partei durch den Ball getroffen zu werden.

Sobald daher ein Schläger seinen Schlag gethan hat, stellt er sich auf den Sprung, um bei irgend einem folgenden guten Schlage, durch den der Ball weit hinausgeworfen wird, diesen Lauf zu beginnen, der ihm das Recht des Schlagens wieder verschafft. Er muß dabei Acht haben, ob auch der Ball schon in der Hand eines Fängers ist, um nicht von diesem während des Laufs oder Rücklaufs getroffen zu werden.

Der Vorzug des Schlagens geht verloren in folgenden Fällen:

1. Wenn ein Schläger während des Laufs oder Rücklaufs, oder überhaupt innerhalb der Spielbahn, auch wenn er darin stille stände, von einem Fänger mit dem Balle getroffen (abgeworfen) wird. Er muß daher den Zeitpunkt wahrnehmen, wo der Ball noch nicht in der Hand eines Fängers ist, und falls nach ihm geworfen wird, durch geschickte Wendungen ausweichen.

2. Wenn der Ball von einem Fänger aus der Luft gefangen (abgefangen) wird.

3. Wenn die Schläger Alle bis auf den letzten nach dem Fangmale heraus, oder noch Keiner nach dem Schlagmale zurück gekommen ist; also nur noch der letzte Schläger (der Löser) im Schlagmale ist, und dieser Letzte, der das Recht hat, drei Schläge zu thun, diese gethan hat, und entweder alle drei Male den Ball verfehlt, oder der geschlagene Ball nach dem dritten Schlage eher ins Schlagmal geschafft ist, als einer der auf dem Fangmale stehenden Schläger wieder zum Schlagmale gekommen ist, oder kurz: wenn der Ball ins Schlagmal geschafft ist, indem kein schlagberechtigter Schläger daselbst ist.

4. Wenn ein Schläger beim Laufen aus den langen Seitenlinien der Spielbahn kommt.

5. Wenn ein Schläger den Ball anfaßt.

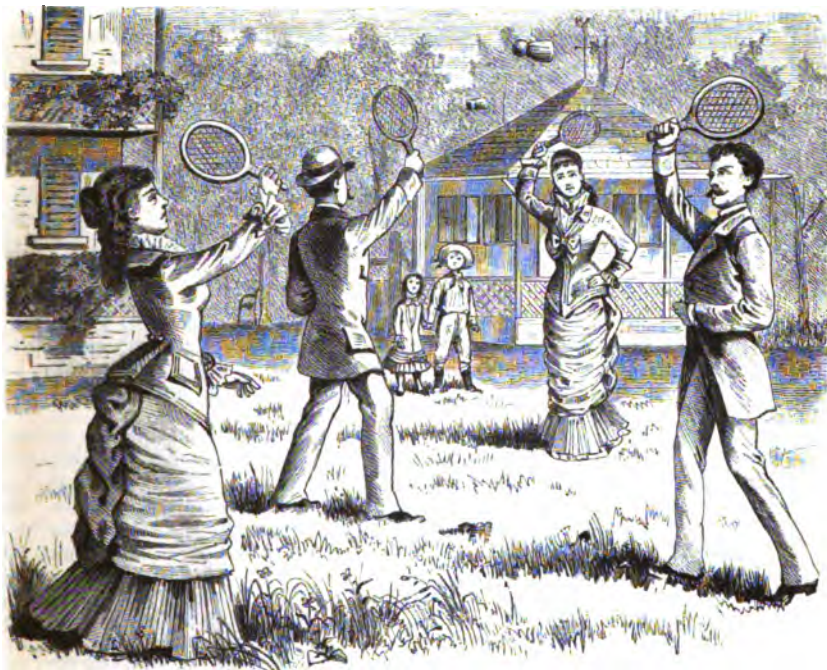
6. Wenn ein Schläger den Ballstock in der Hand behält, indem er etwa gleich nach seinem gut gelungenen Schlage nach dem Fangmale laufen will.

7. Wenn er im Wegwerfen des Ballstockes jemand trifft.

8. Wenn er im Schlagen den Ballstock aus der Hand fahren läßt.

Die Ordnung, in welcher die Schläger zum Schlagen auf einander folgen, ist nicht ganz gleichgültig. Der beste Schläger darf beim Anfange des Spiels nicht zuerst, sondern muß lieber zuletzt schlagen, damit er nöthigenfalls Löser der Uebrigen sein könne.

Im Fortgange des Spiels richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Ordnung des Hereinkommens, daher auch der beste Schläger lieber die Uebrigen erst hineinlaufen läßt und selbst der Letzte zu sein sucht.



Federballspiel für Erwachsene.

Federball.

(528.) Vorwiegend ein Mädchenspiel. Die französischen Federbälle haben vor den gewöhnlichen ihrer Größe wegen den Vorzug. Ein Kern von Kork, mit Leder überzogen, macht sie leicht, ein Kranz von zollangen Federn regelt den Flug und bewirkt, daß der Kork immer voran fliegt; auch empfehlen sie sich vor den netzartig durchflochtenen Raketts, die mit Pergament überzogen. Von den netzartigen verdient das aus Darmsaiten gefertigte den Vorzug. Bei dem Spiele selbst kommt es auf das geschickte Schlagen zwischen zwei oder mehreren Spielern an, so daß der Ball sich fortwährend in Bewegung erhält, ohne auf die Erde zu fallen; dieses Niederfallen so lange wie nur möglich zu verhüten, ist die Kunst des Spieles. Gewöhnlich wird es von zwei Ballschlägerinnen, die sich ihre Bälle gegenseitig zutreiben, gespielt. Auch eine Spielerin kann sich damit belustigen, indem sie den Ball unausgesetzt hoch aufschlägt und durch ein gewandtes Pariren das Niederfallen desselben verhindert. Wollen Mehrere zusammen spielen, so stellt sich die Gesellschaft im Kreise auf und treibt die Bälle links oder rechts herum von Einer zu Andern oder schlägt sich dieselben hinüber oder herüber unausgesetzt zu. Wer den Ball auf die Erde fallen läßt, bekommt dafür ein Auge. Dreißig Augen geben eine Partie.

Der Schnurball.

(529.) Man befestigt im obern Stockwerke eines Gebäudes eine Stange so, daß sie aus einem Fenster weit genug heraussieht. Dann bindet man an das äußerste Ende derselben eine feste Schnur und knüpft an diese einen etwas großen, kräftigen Ball, so daß er etwa 1—1¼ m über dem Boden hängt. Dabei können zwei und auch mehrere Spieler, mit Stäben versehen, spielen. Der Eine schlägt den Ball, der Andere sucht ihn zu fangen, wenn er wieder zurückfällt, doch muß dies eher geschehen, als der Ball die senkrechte Linie durchschneidet, in welcher die Schnur im Stande der Ruhe herabhängt. Ist der Ball gefangen, so hat der Schläger verloren und ein Anderer übernimmt sein Amt.

Bei mehreren Personen wird dies Spiel auch mit Punkten und Partien gespielt. Dabei kommt es darauf an, den Ball so stark zu schlagen, daß er sich ein oder mehrere Male um die Stange schwingt. Jeder Spieler schlägt unter Abwechslung mit den Anderen viermal; vier Schläge machen daher einen Gang und sechs eine Partie. Jeder Umschwung gilt einen Punkt, zwei durch einen Schlag bewirkte drei. Wer am Ende die meisten Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Ein Schlag unter dem Balle wird nicht gestraft; fehlt jedoch der Spieler dreimal auf diese Weise, so hat er, je nachdem dies vorher bestimmt ist, entweder blos diesen Schlag oder alle Schläge des Ganges verloren. Trifft Einer blos die Schnur, so verliert er einen Punkt. Um dies aber zu verhüten, nehme man den Ballstab etwas breiter als gewöhnlich.

Soloball.

(530.) Hierzu dienen zwei weiche kleine Bälle, die beide in einer Hand Platz haben, der eine zwischen den Fingerspitzen, der andere in der hohlen Hand und abwechselnd in die Höhe geworfen und aufgefangen werden. Bei größerer Geschicklichkeit lassen sich auch zwei Bälle mit zwei Händen werfen. — In derselben Weise sind zwei Federbälle mit dem Rakett zu schlagen.

Die Inselbewohner des Südmeeres werfen fünf und mehrere kugelförmige Früchte, welche sie beständig, eine um die andere, in die Höhe werfen und mit bewunderungswürdiger Geschicklichkeit und Behendigkeit wieder auffangen. Ihre Bälle sind von grünen, zusammengedrückten und mit Bindfaden umwickelten Blättern gemacht. Sie werfen und fangen diese nicht blos mit der Hand, sondern bedienen sich auch dazu eines Holzes oder kurzen Stockes, an dessen Ende ein Querholz durchgeschlagen ist, welches zu beiden Seiten als ein spitziger Zapfen hervorsteht. Mit dieser Spitze fangen sie den Ball auf, schnellen ihn, wenn er herunterfällt, wieder in die Höhe, drehen, während er in der Luft ist, das Ballholz um, und fangen ihn mit der andern Spitze auf. In dieser Art fahren sie lange fort, ohne den Ball fallen zu lassen. Mit eben so vieler Geschicklichkeit können sie auch mehrere Bälle nach einander in die Luft werfen und wieder fangen. Man sieht oft Kinder, welche auf diese Art fünf Bälle zugleich im Gange erhalten.

Das Ballkorbspiel.

(531.) Ein trichterartiger, aus leichtem Holze geflochtener Korb bildet den Haupttheil der von H. Kluge in Berlin erfundenen und durch jede Spielwärenhandlung (in Berlin, Richters Centralverlag), zu dem Preise von Mark 16,50, zu beziehenden Vorrichtung des Spielgeräthes zu dem bei Knaben und Mädchen beliebten Spiele. Der Ballkorb hat oben eine Weite von etwa ¼ m Durchmesser. Seine Länge vom Rande bis zur Spitze beträgt etwa ⅓ m; derselbe sitzt auf einem ¾ m langen und 2½ cm starken Stabe, dessen Ende eine mit Blei ausgegossene Zwinge hat, die so schwer sein muß, daß sie den Stab mit dem Korbe beim Einsetzen in das Gabelgestell stets in senkrechter Richtung erhält. Den Stab selbst umgiebt ein kleiner eiserner Cylinder, der am Stabe hin- und hergeschoben und mittels einer Schraube an den Stab geklemmt werden kann, so daß der Cylinder beliebig höher oder tiefer zu stellen ist. An diesem etwa 5 cm langen Cylinder sind auf den beiden entgegengesetzten Seiten 5 cm lange Stifte eingelassen (den einen bildet die Schraube), mit denen der Ballkorb in das oben gabelartig ausgeschnittene Holzgestell einzusetzen ist. Durch den hin und her zu schiebenden Cylinder wird es möglich, dem Ballkorbe das richtige Gleichgewicht zu geben und ihn so zu stellen, wie es die Schwere des einzuwerfenden Balles erfordert.

Es kommt nämlich darauf an, den für gewöhnlich senkrecht stehenden Korb durch die Schwere eines hineingeworfenen Balles zum Umkippen zu bringen, so daß der Ball sich von selbst ausschüttet und der Korb alsdann wieder in die Höhe schnellt. Um dieses Umkippen zu erleichtern, ist inmitten des Korbes ein schiefer Boden, ebenfalls von Korbgeflecht, eingelegt, so daß der eingeworfene Ball stets die der Werfenden zugekehrte Seite beschwert.

Dieser mit dem Stabe ein Stück bildende Ballkorb wird nun in ein Gestell nach der Form einer Stimmgabel eingesetzt, dessen Gabellänge sich nach der Länge des Stabes zu richten hat. Die beiden Gabelzinken stehen etwa 6—8 cm weit aus einander und auf ihrer Spitze sind $2^1/_2$ cm tiefe Einschnitte zur Aufnahme der oben erwähnten beiden Stifte angebracht. Eine kleine Latte verbindet die Gabelzinken, damit der Korb am Umschlagen nach rückwärts gehindert wird. Man wird wohlthun, diese Querlinie mit Filz oder Tuch zu belegen, weil namentlich im Zimmer das Anschlagen des Korbes ein starkes Geräusch verursacht. Dieser Gabelaufsatz wird entweder in die Erde gesteckt oder sonstwo befestigt. In der nebenstehenden Abbildung ist eine Einrichtung veranschaulicht, wonach der lattenartige vierkantige Stiel der Gabel in einer Länge von etwa $^1/_2$ m in eine auf einem Kreuz ruhende Hülse geschoben wird. Es muß sich der Gabelstiel in der Hülse bequem hin- und herschieben lassen, und da sowohl im Stiel wie in der Hülse in regelmäßigen Abständen Löcher durchgebohrt sind, so kann man mit Hülfe eines Eisenstiftes den Ballkorb beliebig höher oder tiefer stellen. — Hiernach läßt sich die Vorrichtung des Ballkorbes beliebig zusammenstellen, bald in größeren, bald in kleineren Verhältnissen; auch der Untersatz kann in sehr verschiedener Weise ausgeführt werden.


Das Ballkorbspiel.

Bei dem Spiele ordnen sich die Spielenden nach Pären; etwa fünf bis sechs Päre sind zu einem Spiele gerade angemessen. Zu den oben angegebenen Verhältnissen des Korbes ist ein Gummiball in der Größe eines Kinderkopfes nöthig. Das erste Pär stellt sich so auf, daß der Ballkorb zwischen ihm steht. Der Erste wirft den Ball dreimal nach dem Ballkorb; dabei hat der gegenüberstehende Mitspieler die Aufgabe, den fehlfliegenden Ball aufzufangen und seinem Gegenüber wieder zuzuwerfen. Wird der Ball glücklich in den Korb geworfen, so muß er beim Ausschütten auch richtig wieder aufgefangen werden. Fällt der Ball beim Ausschütten zur Erde, so wird der Wurf nicht gerechnet. Auch der Auffangende darf den Ball nicht fallen lassen. Wenn von jedem Pär der Eine dreimal geworfen hat, so kommt der Andere gleichfalls zum Wurf. Gelingt es aber nicht, bei dreimaligem Werfen den Ball in den Korb zu bringen,

oder fiel er beim Ausschütten zur Erde, so muß das betreffende Pär abtreten und das folgende beginnt das Spiel. Für jedesmaliges richtiges Einwerfen und Auffangen kann der Werfende noch einen weitern Wurf thun. Es kann ausgemacht werden, daß jedes Pär sechs- bis achtmal zum Werfen antritt. Die Zahl der gelungenen Würfe wird jedem einzelnen Päre zugute geschrieben und nach einem einmaligen Durchwerfen aller Päre zusammengezählt. Haben mehrere Päre eine gleiche Zahl, so stechen sie unter sich um den Preis mit dreimaligem Werfen, bis eine Entscheidung durch einen Vorsprung erfolgt.

Man kann das Spiel auch also verändern, daß der eine Mitspielende, welcher den Ball auffängt, nun auch den Ball beim Ausschütten auffangen muß und zu diesem Zwecke schnell herbeizueilen hat. — Auch kann man dem Ballkorb eine solche Stellung geben, daß er erst beim Einwerfen von zwei Bällen umkippt. Hierbei stellt sich jedes Pär vor dem Korbe hinter einander auf. Treffen beide den Korb nicht, so haben sie ihre Stellung jedesmal zu ändern, bis sie ihre sechs Bälle abgegeben haben. Gelingt es endlich, den zweiten Ball hineinzuwerfen, so müssen auch beide je einen Ball auffangen. Gelingt ihnen das, so haben sie das Recht, sich je eine neue Spielgefährtin zu wählen, mit welcher sie außer der Reihe ein Spiel, wie oben angegeben, vornehmen.

Fällt der Ball beim ersten Aufwerfen, ohne in den Korb zu gelangen, zurück, so kann er auch mit dem Handrücken nochmals emporgeschleudert und so zum Einfallen in den Korb gebracht werden. Bei niedrig gestelltem Ballkorbe ist es sogar möglich, den elastischen Ball durch Aufwerfen auf den Boden zum richtigen Einspringen in den Ballkorb zu bringen. Andere Erschwerungen des Spieles sind: Händeklappen vor dem jedesmaligen Auffangen, Rückwärtswerfen, Umdrehen nach dem Auffangen, Auffangen im Stande auf einem Fuße oder mit Hinken auf einem Fuße ꝛc. Solche Veränderungen werden vor dem Spiele ausgemacht.

Das Becherspiel mit Federbällen.

(532.) Hierbei beschäftigen sich nur zwei Spieler. Beide haben einen etwa 45 cm langen hölzernen Stab und einen Becher an der Spitze in der Hand. Die zwei dazu gehörigen Bälle haben Federn und werden in die Becher gethan. Die Spieler werfen zu gleicher Zeit die Bälle einander zu. Jeder sucht den ihm zugeworfenen Ball mit dem Becher aufzufangen. Wer den Ball fallen läßt, ohne ihn zu fangen, bekommt einen Punkt als Strafe angeschrieben, und Derjenige, welcher nach einer gewissen Zeit die wenigsten oder gar keine Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen.

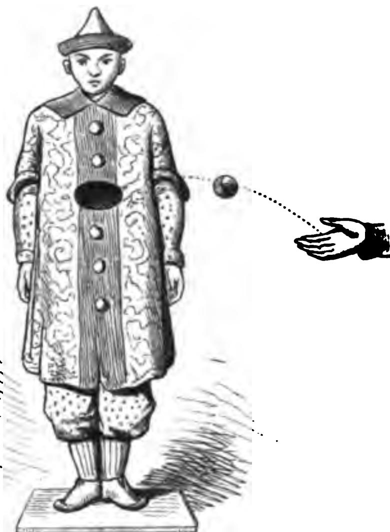
Die Festung.

(533.) Die mitspielenden Knaben theilen sich in zwei Parteien, machen am Spielorte, in einem Hofe oder auf einer Wiese, mit einem gespitzten Holzstücke in die Erde einen Kreis, der einen Durchmesser von 20—25 m hat, und „Festung" genannt wird. Dann stellt sich die eine Partei in die Mitte der Festung, während die andere sich rund herum außerhalb des Kreises aufstellt. Einer der äußeren wirft den Ball auf irgend einen in der Festung stehenden Knaben; trifft er ihn, so ist der Getroffene „todt", wenn nicht, dann ist es der Werfer. Wer todt ist, darf nicht mehr mitspielen. Das geht so lange fort, bis die Mitglieder der einen oder andern Partei alle todt sind. Hat einmal die äußere Partei verloren, was freilich seltener zu geschehen pflegt, so wechselt sie mit Denen, die in der Festung sind, den Platz. Hat aber die innere verspielt, so muß sie auch zum zweiten Male in der Festung bleiben.

In Schweden machen die jungen Leute im Winter eine Art von kleiner Festung mit Fenstern, Schießscharten ꝛc. Durch Begießen mit Wasser erhalten diese Schneegebäude eine maueräh̃nliche Festigkeit, weil das Ganze zu einer Masse von Eis zusammenfriert. An diesen wird vorzüglich an Sonn- und Festtagen gearbeitet. Nachdem Alles vorbereitet ist, versammelt sich an einem bestimmten Tage die junge Mannschaft, theilt sich in zwei Parteien, deren jede ihren Anführer wählt. Die eine Partei wirft sich in die Festung, um sie zu vertheidigen; die andere lagert sich außerhalb derselben, um sie anzugreifen und zu bestürmen. Es werden dabei keine anderen Waffen gebraucht als Schneebälle, die sie mit den Händen nach einander werfen. Es ist streng verboten, harte Körper: Steine, Eisen oder Stücke Eis in die Schneeballen zu thun, und wer wider dieses Verbot handelt, wird nackend in kaltes Wasser getaucht. Ein

Theil der Belagerer sucht die Festung zu miniren. Sind die Feinde hineingekommen, so beginnt ein Faustgefecht, wobei es mit nicht geringerem Eifer zugeht, als wenn Haus und Hof und des Landes Wohlfahrt vom Siege abhinge. Die Furchtsamen werden mit eiskaltem Wasser beträpfelt oder man stopft ihnen den Mund mit Schnee.

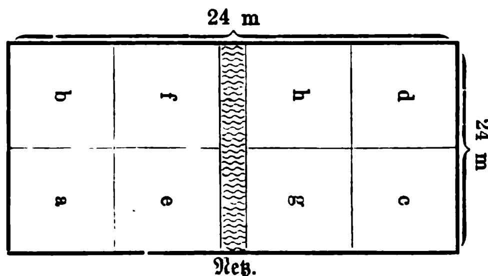
Ballspiel nach einer Figur.



(534.) Man gebraucht zu diesem Spiele eine $1^1/_2$ m hohe Figur mit einem im Kopfe oder auf der Brust angebrachten, 10 bis 15 cm weiten Loche und einem hinten angehängten Beutel. Der Spieler sucht den Ball in einem Bogen in das Loch zu werfen. Je größer die Entfernung des Spielers von der Figur ist, desto schwieriger wird es, den Ball an das Ziel zu bringen. Wer von dem angenommenen Standpunkte aus den Ball am öftersten in das hinter dem Loche angehängte Säckchen wirft, hat das Spiel gewonnen.

Lawn Tennis. (Netzball.)

(535.) Lawn Tennis nennt sich ein gegenwärtig sehr beliebtes englisches Ballspiel, in welchem ein Mr. Hartley für die vereinigten Königreiche sich das Championship bei Gelegenheit eines Wettspiels zu Wimbleden erwarb, zum Beweise, daß wir es mit einem dem Kricket und Krocket an großartiger Entfaltbarkeit ebenbürtigen nationalen Spiele zu thun haben. Zur Vornahme desselben gehört ein freier Platz, womöglich Rasen. Auf diesem wird ein Viereck abgesteckt von 9 m Breite und 24 m Länge, welches in der Mitte durch ein ausgespanntes Netz von 1 m Höhe in zwei gleiche Felder getheilt ist. Ueber das Netz hinweg entwickelt sich das Ballwerfen der beiden Parteien. Und zwar ist jedes dieser beiden Felder abermals durch eine Längs- und eine Querlinie, etwa durch eine Schur des Rasens, in vier Unterabtheilungen oder Höfe zerlegt. Der Ball wird von dem Server von der Grundlinie des Hofes a (siehe Figur) nach dem Hofe d geworfen,



also in der Diagonale des großen Vierecks, und dort von dem Gegner mittels eines straffen Netzes oder Kätschers (catcher, Handnetz), wie man sie ähnlich beim Federballspiel benutzt, aufgefangen, und zwar nachdem der Ball zuvor den Boden berührte, indem er wieder aufspringt. Der Kätscher wirft ihn mittels des Netzes nach a zurück, wo der Server ihn mit der Hand zu fangen hat und sich nach b begiebt und den Ball abermals in der Diagonale nach c entsendet, wo der Gegner ihn in derselben Weise auffängt und zurückwirft. In dieser Weise wechseln die beiden Spieler durch alle vier Felder, a b, e f resp. c d, g h. Jeder Fehler des Kätschers (auch Striker-out genannt) oder des Servers, also des Ballwerfers, zählt für die andere Partei einen Point. Drei Points (oder strokes) ist ein deuce, worauf die Entscheidung des Spieles durch den vierten Point 'erfolgt. Sechs solcher Spiele machen ein set, einen Satz. Zwei bis acht Personen sind gewöhnlich die Grenzen der Betheiligung. — Die Spielregeln variiren einigermaßen je nach dem Raume, auf welchem gespielt wird, der Größe der Netze wie der daran Theilnehmenden, von welchen Kinder und Frauen, wenn sie im Werfen geschickt, nicht ausgeschlossen sind.

Das Ballonspiel. (Braccia.)

(536.) Zum Ballon nimmt man eine möglichst runde, mit Leder überzogene Blase. Die gewöhnliche Art des Ballschlagens bei uns geschieht mit der Faust; allein es gehört schon bedeutende Geschicklichkeit dazu, um dem Ballon mit dieser einen sicheren Schlag zu geben. Der Italiener braucht dazu ein muffähnliches, hölzernes Instrument, Bracciale genannt, in das er den Arm fast bis an den Ellbogen hineinsteckt und an einem Pflocke festhält, der dasselbe quer durchschneidet. Es ist von außen mit viereckigen, geschnittenen, kurzen, spitzigen Hölzern versehen.

Am liebsten spielt man an einer hohen, fensterlosen Mauer auf einem runden Platze. Zu einem vollkommenen Spiele gehören sechs oder zwölf Spieler, die zwei gleiche, einander gegenüberstehende Parteien bilden. Der Mittelpunkt ist Grenzlinie zwischen beiden Parteien und dieser darf nie, auch nicht bei dem Verändern des Platzes im Kreise, von einem Spieler überschritten werden. Den Ballon selbst wirft Einer vor; eine Partei sucht der entgegengesetzten denselben zuzuwerfen, und es wird damit so lange fortgefahren, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt. Diejenige Partei, auf deren Feld dies geschieht, zahlt Strafe. Man kann dieselbe im allgemeinen rechnen, ohne auf die Entfernung zu sehen, oder diese zu messen und von zehn zu zehn Schritten Eins mehr strafen; auch wenn der Ballon einen Spieler beim Fallen streift, ohne daß dieser ihn der Gegenpartei zuschlug, kann dieser um Eins gestraft werden. Man kann bis zu 20, 40, 60 oder jeder andern beliebigen Zahl zählen.

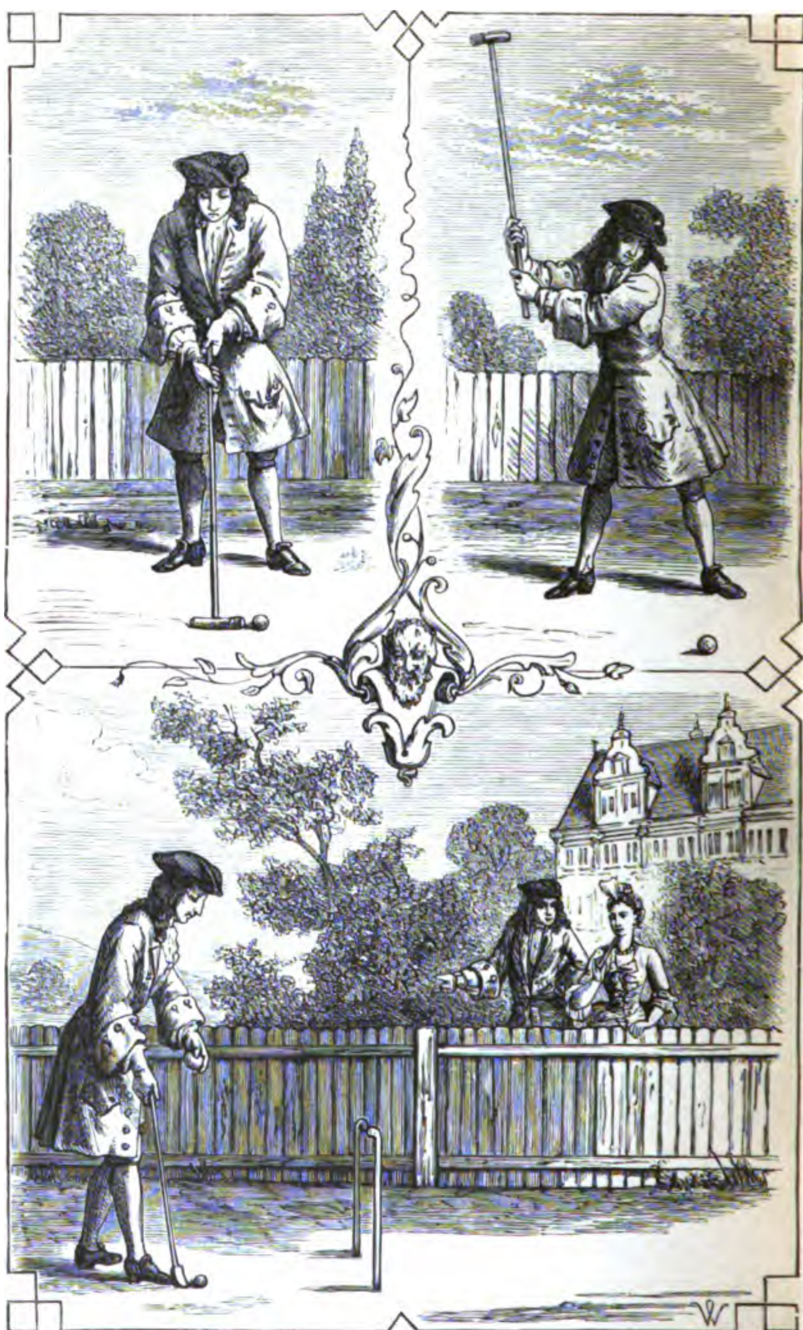
Weniger empfehlenswerth ist die deutsche Art des Ballonspiels, bei welcher die Werfer sich in einen Kreis stellen, den Ballon einander zuwerfen und jeder bemüht ist, denselben so lange wie möglich für sich allein zu behalten und zu werfen.

Indianerball.

(537.) Unter den wilden Völkerschaften ist das Ballspiel besonders bei den Indianerstämmen Nordamerika's, beliebt und ausgebildet. Die Spieler theilen sich dabei in zwei gleich starke Parteien und stellen sich in einer Entfernung von etwa fünfhundert Schritten einander gegenüber auf. Jeder der Mitspielenden hat in beiden Händen einen löffelartigen Schläger mit einem Netzgeflecht von Weiden oder Leder. Vor Beginn des Spieles werden zwei Male durch aufrechte und darüber liegende, 2 m breite Stangen — hundert Schritte aus einander — abgesteckt und aufgerichtet. Zwei Bäume bezeichnen die Mitte des Kampfplatzes. Zwischen den beiden Malen wird der Ball auf ein gegebenes Zeichen geworfen und die Spielenden müssen trachten, diesen zu fangen, und, ohne ihn mit der Hand zu berühren, wieder zurückzuwerfen. Fällt der Ball zu Boden, so muß er rasch zurückgeschleudert werden, wozu jeder Nahestehende das Recht hat.

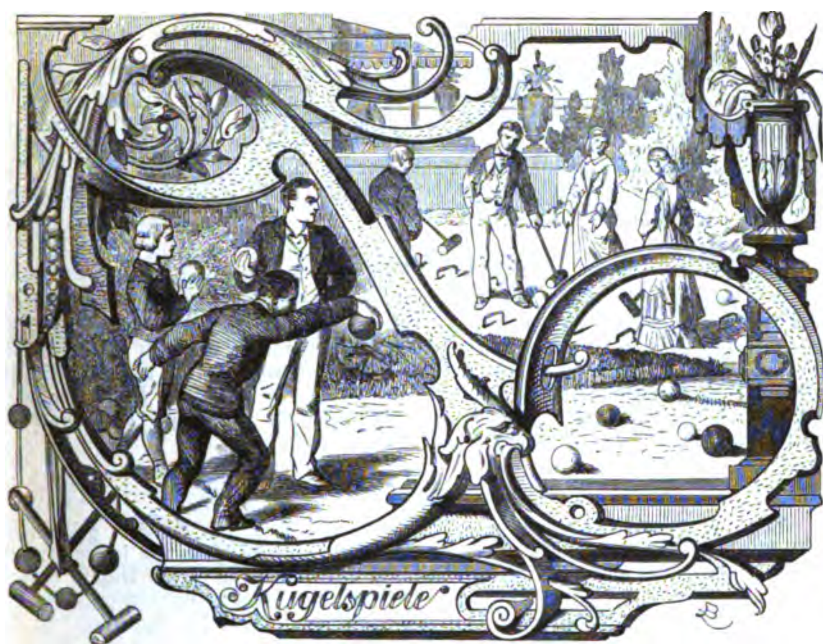
Wunderlich bei dem Spiel ist das Kostüm der Spielenden, welche zu Hunderten daran theilnehmen. Sie färben die Haut mit dick aufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts als ein pār kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehosen; dieselben werden durch einen Gürtel festgehalten, an dem hinten ein emporgerichteter, langer Pferdeschweif, bei den nordwestlichen Stämmen ein Federbüschel, befestigt ist. Um den Nacken ist ein Halsband gehängt, an dem lange, rothe Fransen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Spieler zwei Ballstöcke, wie oben angegeben, bei den Irokesen nur einen. Der Ball ist entweder aus Holz, mit einem Stück Ziegenfell überzogen, oder gänzlich aus Leder gemacht, das künstlich über einander gewickelt ist. Die nördlichen Völker spielen diesen Ball auch im Winter auf den glatten Eisflächen, natürlich dann in Kleidern. Zu Nacht folgt bei diesen Volksfesten ein besonderer „Ballspieltanz".





Familien-Spielbuch. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Das Mail oder Kolbenspiel.



2. Kugelspiele.

Die Kugelspiele weichen insofern wesentlich von den Ballspielen ab, als ihr Hauptobjekt, die Kugel, selten geworfen, sondern hauptsächlich gerollt, gestoßen oder geschoben wird. Die geringere oder größere Schwere der Kugel fordert zum Spielen damit eine kräftigere Hand als im allgemeinen der Ball, und auch die Instrumente, welche bei vielen Kugelspielen benutzt werden, sind nicht für schwächliche Hände. Allerdings muß das Schlagholz beim Ballspiel schnell, sicher und kräftig gehandhabt werden, aber doch nicht mit so berechneter Gewandtheit wie das Billardqueue oder der Schlägel beim Kricket, Krocket oder Mail.

Fast alle Kugelspiele gipfeln darin, ein bestimmtes Ziel mittels des Kugelschiebens zu erreichen, von den Grübchenspielen mit Marmeln, Klickern und dem einfachen Brückenschießen bis zum komplizirten Boule. Die Normalität der Kugel ist zugleich bei allen Kugelspielen Bedingung, sowohl beim Kegeln wie beim Gruben- und Billardspiel.

a. Grubenspiele.

Himmel.

(538.) Hierzu werden sechs Löcher in die Erde gemacht, von denen das mittlere „Himmel" genannt wird. Der Reihe nach sucht jeder einzelne Spieler aus einiger Entfernung den „Himmel" mit dem „Judasloxer" (der Kugel) zu treffen und zu füllen. Wem dies gelingt, der hat den „Topf", das heißt die gesamten Einsätze der Mitspielenden, gewonnen.

Das Dreigrubenspiel.

(539.) Zwei Meter von einander entfernt werden drei Gruben oder tiefe Furchen gemacht, daß eine ziemlich große Rollkugel darin liegen kann; den Gruben gegenüber stellen sich die Spieler auf. Der erste rollt seine Kugel nach der ersten, zweiten und dritten Grube. Stößt er zu wenig oder zu viel, so muß er die Kugel in die zuletzt erreichte Grube zurücklegen und der nächste kommt an die Reihe des Rollens. Gewinner ist, wer vor den Anderen die dritte Grube erreicht. Jeder Mitspieler zahlt eine Kugel oder was sonst ausgemacht ist.

Das Fünfgrubenspiel.

(540.) Mit dem Schuh- oder Stiefelabsatze werden gewöhnlich vier Grübchen im Geviert und eines in der Mitte in den Boden gemacht. Die Spielenden legen die gleiche Anzahl Kugeln oder Spielmarken als Gewinnpreise so aus, daß in jede Grube eine und die übrigen in die Mitte kommen. Das Rollen geschieht von dem Standmale aus. Gewonnen wird, was in der Grube liegt, in welche die Kugel geschoben ist; trifft diese in ein leeres Loch, so muß der Spielende eine Kugel oder Marke in dieselbe einsetzen und der Folgende kommt an die Reihe.

Schoppsen.

(541.) Es wird ein kleines rundes Loch mit dem Messer in die Erde geschnitten. A sagt: „Ich setze vier (acht ꝛc.)"; B legt dazu eine gleiche Zahl von seinen Kugeln und wirft mit allen stark nach der Grube hin. Bringt er eine gerade Anzahl hinein, so beginnt er zu „schoppsen", d. h. er darf die außenliegenden Kugeln mit dem gekrümmten Zeige- oder Mittelfinger in das Loch schieben. Wer die letzte Kugel in die Grube bringt, hat den Einsatz gewonnen.

Neunloch.

(542.) Neun Löcher werden in drei Reihen in die Erde gemacht. Die mittlere Grube heißt das „Neunloch". Die Spielenden setzen eine gleiche Anzahl Kugeln, die sie derart vertheilen, daß die meisten in das Neunloch und in die vier Ecklöcher doppelt so viel wie in die übrigen kommen. Nun wird nach einem Strich geworfen, und wessen Kugel dem Strich zunächst zu liegen kommt, wirft zuerst, und so fort. Von jedem Werfenden wird das Loch, das er trifft, ausgeleert; wer dagegen in ein leeres Loch wirft, hat die frühere Kugelanzahl wieder einzusetzen.

Königskugeln.

(543.) Dabei werden neun Gruben von verschiedener Größe in einiger Entfernung von einander gemacht und von dem Male aus danach geworfen. Wer seine Kugel in eine große Grube treibt, gewinnt am wenigsten, in einer mittleren mehr, in der mittelsten die Hälfte des ganzen Einsatzes und wird „König". Wer nach ihm in das Mittelloch trifft, wird „Marschall" und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von neuem an, der Marschall folgt ihm, und so fort.

Paschen.

(544.) A fordert den B auf, daß dieser zwei oder vier Kugeln zum „Paschen" hergebe. A nimmt eben so viele Kugeln als er von B erhalten hat, und wirft somit vier oder acht mit ziemlich starkem Wurfe in ein Grübchen. Bleibt eine Anzahl Kugeln im Grüblein, so gehört sie dem A, eine ungerade hingegen dem B. Die außerhalb der Grube befindlichen Kugeln werden vom Gewinner in dieselbe geschoben. Die er hineinbringt, gehören ihm; schiebt Einer fehl, so folgt der Andere.

Cochonnet.

(545.) Jeder der Spieler hat drei Kugeln — zwei größere und eine kleinere, welche letztere Cochonnet — das Ziel — genannt wird. Der Rollplatz muß auf allen vier Seiten — an zwei durch Gräben — abgegrenzt und sehr eben sein. Die kleinere Kugel wird von dem Spieler zuerst ausgerollt und die zweite größere der vorangeeilten, möglichst nahe derselben, nachgesandt. Einer nach dem Andern thut desgleichen und die Kugel, welche dem Cochonnet nur nahe liegt, giebt einen Point, die beiden nächstliegenden aber gelten doppelt so viel. Wer die vorher festgesetzte Gewinnzahl an Points zuerst erreicht, ist Sieger.

Die Spieler sind in zwei Parteien geschieden, und es verbindet sich mit dem Rollen nach dem Ziel noch die Absicht, die Kugel der Gegenpartei zu beseitigen. Jede Kugel, die in einen Graben fällt, ist Null und zählt nicht mehr mit. Die Kugel kann dem Ziele zugerollt oder zugeworfen werden. Die ganze Einrichtung des Spieles ist dem palet verwandt und namentlich in Frankreich sehr beliebt.



Das (dem „Boccia“ verwandte) Kugelspiel.

Boccia.

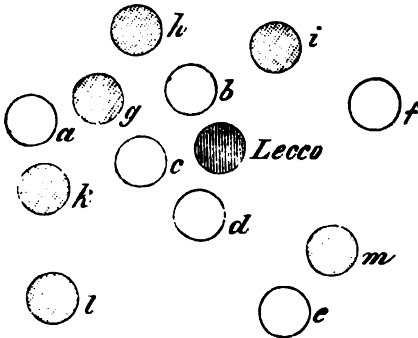
(546.) In der Regel nimmt man 13 oder 19 Kugeln, etwa 6 schwarze und 6 gelbe und eine rothe, oder statt 6 je 9 zur Unterscheidung der beiden Parteien, deren jede 2 bis 6 oder 9 Theilnehmer stark sein darf.

Ist die rothe Kugel oder das bewegliche Ziel (lecco) von der durch das Los bestimmten Partei ausgeworfen, so schiebt dasselbe Mitglied der — nehmen wir an „gelben Partei“ — eine zweite Kugel von dem bestimmten Standpunkte aus, und sucht damit dem lecco so nahe wie möglich zu kommen. Dann folgt ein Mitglied der schwarzen mit dem nämlichen Bemühen. Ist die gelbe Kugel jedoch dem Ziele näher gekommen und geblieben, dann schieben die Mitglieder der schwarzen Partei so lange weiter, bis eine ihrer Kugeln näher steht als die der gelben, indem zum eigenen Vortheil zugleich versucht wird, das bewegliche Ziel durch Anstoß zu verrücken, eine Absicht, die aber mitunter verfehlt wird und zum eigenen Nachtheil ausschlägt. Keine Kugel darf zurückgenommen werden, bis jede Partei ihre letzte ausgeworfen hat. Ist von der „schwarzen Partei“ ein näherer Standpunkt erreicht, so bleiben die ausgehobenen Kugeln liegen und „die gelbe“ sucht aufs neue jene zu überflügeln und deren Kugeln vom

Lecco weg und sich diesem nahezubringen, was so lange fortgesetzt wird, bis keine mehr einen Ball zum Auswerfen hat.

Nun werden die Kugeln, welche dem Lecco am nächsten stehen, gezählt, für jede Kugel ein Point berechnet, notirt und dann weggenommen, worauf man von neuem schiebt, nachdem das Lecco von der Partei, welche gewonnen, das ist die zuerst 12 Points zählt, ausgesetzt worden.

Beispiel: Angenommen, der Standpunkt sämtlicher Kugeln sei folgender:



so stehen also die gelben Kugeln b c d dem Lecco am nächsten und die Partei der gelben Kugeln hat drei Points gewonnen; die Kugeln a e f zählen deshalb nicht mehr mit, weil die schwarzen Kugeln g i näher am Lecco stehen; zählen aber trotzdem nichts für die Partei der schwarzen Kugeln.

Ein Hauptreiz des Spieles besteht darin, daß es durchaus keines glatten, ja keines ebenen Bodens bedarf; der Lecco kann z. B. einen Rasenabhang hinauf oder hinab, oder auf eine um mehrere Stufen höhere oder tiefere Terrasse in beliebiger Entfernung geworfen werden. Auch der Wechsel des Standpunktes des den Lecco Auswerfenden bei jeder neuen Partie erhöht den Reiz, doch muß jeder nach ihm Werfende sich gleichweit vom Lecco stellen.

In der südlichen Schweiz, z. B. in Poschiavo, wird das Spiel von früh bis abends auf öffentlichem Marktplatze gepflegt und hält die Aufmerksamkeit der Zuschauer in den Kaffeehäusern rege, da es eben so viel, wenn nicht noch mehr Vergnügen gewährt als Krocket.

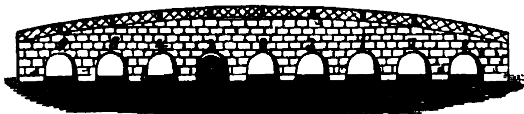
---

b. Brückenspiele.

Brückenschießen.

(547.) Ein in Frankreich verbreitetes und beliebtes Spiel. Das Gestell dazu ist etwa 90 cm breit, 30 cm hoch und mit 13 gleichgroßen Fächern versehen, an dessen Seiten sich Säulchen mit drei Füßen befinden, um fest zu stehen, wo es hingestellt wird. An der oben querüber liegenden, weiß angestrichenen Latte werden die Nummern so angebracht, daß 13 in der Mitte, daneben 1, 2, 11 und 12, 4 und 3, 10 und 9, 5 und 7, 6 und 8 zu stehen kommt. Die Kugeln müssen bequem durch die Oeffnungen hindurchlaufen. Der Standplatz beliebig, wird aber vor dem Spiel jedesmal bestimmt. Je entfernter das Ziel, desto schwieriger ist es zu erreichen. Jeder rollt der Reihe nach seine Kugel und die Nummer, unter deren Oeffnung diese hindurchgeht, wird auf einer Tafel wie bei dem gewöhnlichen Kegelspiel angeschrieben. Es kann das von 100, aber auch von 60, 48 ꝛc. beginnen. Wer nach Beendigung des Spieles die meisten Punkte zählt, bekommt sie von Demjenigen, dem sie von der bestimmten Summe fehlen, bezahlt.

Geht die Kugel rechts oder links vorbei, so wird ein Punkt als Strafe angeschrieben; bleibt sie vor dem Gestell liegen, so ist der Spieler von Strafe frei, verliert aber seine Tour. Für die in der Oeffnung liegenbleibende Kugel gilt die betreffende Zahl. Nachdem Alle einmal an der Reihe waren, dürfen die Kugeln hereingeholt werden.



Das Gestell kann auch die Form eines Brückenbogens haben und die Nummerung über den Löchern eine verschiedene sein, z. B.: 9, 6, 4, 2, 0, 3, 1, 7, 8 — 5, 0, 1, 2, 0, 3, 0, 4, 0 — 9, 6, 4, 2, 0, 3, 1, 7, 8 — ꝛc. Im Unterschiede von dem vorigen Spiel kann hier ein Brückenwärter gewählt werden, der jede verfehlte Kugel an sich

nimmt, die hindurchgegangen oder doch in die Oeffnung gelangte, an den Spieler mit so vielen Kugeln zurückgiebt, wie der passirte Bogen anzeigt.

Statt die Kugel mit der Hand zu werfen, kann diese auch mit einem Schläger oder Stößer von bestimmter Entfernung aus in die Bogen eingetrieben werden, wobei übrigens die oben angegebenen Spielregeln in Geltung bleiben. Zweifellos entstammt dieser Unterhaltung in einfachster Form das Billardspiel, welches früher ebenfalls mit einem ähnlichen Bogen und einer Auslaufmarke, der König genannt, und nicht auf dem Boden, sondern auf dem Tische gespielt wurde, was den Spieler der Mühe überhob, sich niederzuknieen und den Vortheil gewährte, auch im Zimmer vorgenommen werden zu können. Dahin gehören auch die beiden folgenden Spiele.



Das Brückenschießen.

Die Felsen von Scilly.

(548.) Dieses Spiel bedingt einen langen, mit einem etwas nach oben hin abgerundeten Tisch und einer erhöhten Platte. Ein an beiden Seiten offener Cylinder nimmt von der erhöhten Seite abwärts fast die ganze Länge in der Mitte des Tisches ein. Die Kugel wird an der andern Seite einzeln in die Röhre gelegt, und mit einem hölzernen Stößer durchgetrieben. Indem sie die Röhre verläßt, wird sie durch ihr eigenes Gewicht dem niedern Theil des Tisches zugetrieben, wo sich ähnliche Brückenbogen wie bei dem Mississippispiel befinden, aber sie wird häufig durch die auf dem Tisch hervorstehenden Stifte beim Abwärtsrollen gehemmt und in eine ganz andere Richtung geworfen. Alles Andere ist wie im Mississippispiel.

Mississippi.

(549). Der Spieltisch muß die Form eines Parallelogramms haben, wie die meisten Billards, aber statt mehreren Taschen ist nur an einem Ende der Tafel ein Beutel zur Aufnahme der Kugeln, und dieser mit einem schmalen Rande in gleicher Höhe mit der Tischleiste, die rings herum läuft und in der fünfzehn kleine, mit Nummern,

die von 1—13 laufen, überschrieben, die höchste in der Mitte, die anderen bunt durch einander zu beiden Seiten angebracht. Die Spieler haben vier bis sechs Elfenbeinbälle zu ihrer Verfügung, deren einige roth, die anderen weiß sind, und die abwechselnd nach der Seite des Tisches rollen, von wo sie eine Winkelrichtung nehmen, nach den Bogen zulaufen und entweder gegen die Zwischensätze prallen oder in den Oeffnungen verschwinden.

In dem ersten Fall ist der Stoß erfolglos, im zweiten gilt er so viel wie die Nummer über dem Brückenbogen, unter welchem die Kugel einlief, angiebt. Der, welcher zuerst die Zahl 120 erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Bilbouquet.

(550.) Ein französisches Spiel, das schon unter König Heinrich III. gespielt wurde. Es besteht aus einem 15—16 cm langen, rundgedrehten Stäbchen aus Holz oder Elfenbein, dessen unteres Ende in eine Spitze ausläuft und welches am oberen Ende einen Becher hat, in den die an einer Schnur in der Mitte des Stäbchens befestigte, mit einem kegelförmigen Loche versehene Kugel bequem hineinpaßt. Der Spieler hält das Stäbchen mit den Fingerspitzen, schnellt die Kugel an der Schnur in die Höhe und sucht sie mit dem nach einem Kugelabschnitt vertieften Becher so aufzufangen, daß sie darin liegen bleibt. Hierauf wirft er die Kugel wieder in die Höhe, dreht das Stäbchen um und sucht die Spitze in das Loch derselben zu bringen. Die Spitze darf nicht gedrängt in das Loch hineingehen, so daß sie wieder in die Höhe geschnellt und in dem Becher aufgefangen werden kann.

Tikifiki und Potoky.

(551.) Wie den Ball, so wirft man auch eine Kugel in die Höhe, schickt ihr eine andere nach, fängt die zuerst und dann die zuletzt geworfene wieder auf und wiederholt dies vier- bis fünfmal. Wer zuerst fünfmal nach einander „Tikifiki“ gemacht hat, ist Meister.

Bei „Potoky“ verhängt der Meister über den schwächsten Spieler eine Strafe, die darin besteht, daß der Büßer von fünf ziemlich weit abstehenden Kugeln, während er eine davon in die Höhe wirft, die anderen vier vom Boden aufheben und auch die aus der Luft zurückkehrende auffangen muß.

---

c. Das englische Thorspiel.

Kricket.

(552.) Es ist ein tapferes Spiel, dieses englische Nationalspiel, und man darf behaupten, daß der englische Knabe durch dasselbe erzogen werde, wie der griechische durch das Diskuswerfen. Dadurch gewinnt dasselbe gerade jetzt ein besonderes Interesse, denn so viel man auch in Deutschland davon gehört hat, einem rechten Begriff von Dem, was Kricket für den Engländer sei, begegnet man in Deutschland so wenig, wie man in England etwas vom kategorischen Imperativ des preußischen Exerzirreglements versteht.

Kraft, Gewandtheit, kühner Blick, kaltes Blut, Schnellfüßigkeit, Präzision, vor allen Dingen aber ein ausgeprägtes Bewußtsein der Verantwortlichkeit der Partei gegenüber, alles dies ist dem Kricketspieler nothwendiges Requisit und dazu angesichts eines steinharten Lederballes, der mit voller Wucht auf ihn zufliegt, jene Bravour, die der Student vor dem Rapier auf Mensur an den Tag legt.

Der Kricketball ist ungefähr ein Pfund schwer, zwei- bis dreimal so groß als ein Billardball, und besteht aus vielen über einander genähten Lederstücken. Man könnte sehr gut damit aus einer Kanone schießen, da es kaum etwas Zäheres und zugleich Elastischeres giebt. Dabei ist er elegant und schön gefärbt.

Neben dem Ball sind die bats zu nennen, zwei Holzkeulen, ca. 1 m lang; ein Drittel ist Stiel und fest mit gepichtem Garn umwickelt, um ihm Halt in der Hand zu geben; die unteren zwei Drittel sind etwa 20 cm breit und bestehen aus einem zähen, in Oel gekochten Holz. Der Stiel ist meist eichen und die Kelle vom leichteren Fichtenstamme. Das Ganze ist eine wuchtige Waffe, deren Schwerpunkt im untersten Drittel liegt und von welcher getroffen der Ball nicht selten „bis ans Ende der Welt“ fliegt.

Die Mehrzahl der Spieler führen ihr eigenes bat mit sich, dessen Preis oft nicht geringer ist als der eines eleganten Rapiers. Außerdem hat der Klub zwei Wickets, Galgen, Gatter oder Gittergestecks, aus drei polirten Stäben bestehend, so hoch wie das Bat, welche durch aufgelegte Querhölzer verbunden werden, Alles nach Mäß, da der Ball, wenn er durch das Gitter geht, dieselben herunterwerfen muß. „Reguläre Kricketer" haben auch am rechten Beine eine lederne Beinschiene mit Puffern, ähnlich den studentischen Paukhandschuhen bei verhängter Auslage, um am Kricket ihr Schienbein gegen den Schlag des Balles zu sichern, der zuweilen genügt hat, Leute auf Lebenszeit humpeln zu machen. Im Felde dient die Schiene, den Ball aufzuhalten und zurückzuschleudern. Außerdem geht das Spiel in Turnhosen und Hemdsärmeln vor sich, mit oder ohne Jockeykappe und Parteifärbung, Zelt, Publikum und Marketendern oder Ehrenbüffet, Reportern und Schiedsrichtern im kleinen, großen oder größten Stil fürs gesamte Old-England.



Das Kricket.

Das nicht minder Wesentliche ist eine feste Bahn auf Londoner Lehmboden mit kurzem Rasen und einer freien Umgebung ohne Zäune und Gräben. Solcher Plätze sind um London viele in den Parks, auf den Gemeindeländereien oder Commons, um den Primrosehill, in Highgate, Hampsteat, Greenwich ꝛc., wo man überall an bevorzugten Tagen die liebe Jugend, Gouvernante und Zögling, Vater und Sohn, Schulen, Grafschaften, Brüder zu Zweien und zu Hunderten diesem bewegungsreichen Sport obliegen sieht. Bärtige und schon ergraute Männer und Kinder, die noch kaum bemerkbare Beine haben, laufen hier mit dem Ball um die Wette und lassen ihn sozusagen steigen, höher, als man in China den Drachen steigen läßt. Doch ist das Kricket ein Parteispiel, das den ganzen Mann erfordert, während der chinesische Drachengreis einsiedlerisch als todtes Gewicht am Ende eines Bindfadens fungirt.

Die Gatter werden in gehöriger Laufentfernung von etwa einer halben Minute einander gegenübergestellt, und es gilt nun für die eine Partei, ihre Gatter zu vertheidigen und den Ball ins Feld zu lanciren, während die andere Partei den Ball

nach dem Gatter wirft und ihn aus dem Felde schnell zurückholt. Nach der akademischen Regel hat jede Partei elf Mann (the Oxford Eleven, the Cambridge Eleven sind besonders berühmt) und einen gemeinsamen Schiedsrichter (Umpire), welcher zweifelhafte Fälle durch ein maßgebendes Wort entscheidet. Die den Bat (bâton) oder Schlägel führende Partei stellt immer nur je zwei Mann, je einen an jedes Gatter. Sie hat ihre innings, beziehungsweise die ministerielle Seite, während die ballwerfende Partei sich in der Opposition befindet, sie hat ihre ontings und muß insgesamt ins Feld. Zwei derselben, die batters, stehen einer hinter jedem Gatter und serve the ball, nämlich dem gegenüberstehenden Schläger, indem sie dessen Gatter zu treffen suchen. Sie haben hinter sich je einen Adjutanten, den Cricketkeestl, und ihre Scouts oder Wächter an geeigneten Stellen im Felde, welche nach den jedesmaligen Eigenschaften des Schlägers bald näher rücken, bald weiter ins Feld gehen, um den geschlagenen Ball zu fangen oder doch aufzuhalten und in die Hände des Batters schleunigst zurückzuwerfen. So lange der Ball im Felde ist, können die Schläger ihre Wickets wechseln und laufen von einem zum andern hin und her. Das zählt und entscheidet, denn die meisten runs zu gewinnen, darauf kommt's an. „Aus" ist es mit dem Schläger, wenn er sein Wicket direkt vom Ballschleuderer treffen läßt, wenn er selber durch Ungeschick dasselbe einschlägt, wenn der Ball, von einem der Außenpartei direkt aus der Luft und vom Bat kommend, gefangen wird, und endlich, wenn er, der Ball nämlich, ins Wicket geworfen wird, während der Schläger noch auf dem run, also vom Wicket abwesend ist. Der Schläger hat also einen schwierigen Posten, auf dem er die ganze Umsicht, Schlagfertigkeit und Schnellfüßigkeit eines Konfliktsministers bedarf; aber auch die Kunst des Schleuderers ist kompliziert, da derselbe die Bahn, den Ball und sein vis à vis genau kennen muß, um je nach Umständen Grund- oder Luftbälle zu geben, durch eine geschickte Drehung des Balles mit leichtem Seitenwurf das Wicket oder Gatter schräg einwerfen kann. Gute Schläger, welche den Ball im Fluge zu treffen und über die Köpfe der scouts fortzuschleudern wissen, machen 40—50 runs, ehe es dem Ballwerfer gelingt, ihnen das wichtige Geschoß, um das sich Alles dreht und bemüht, ins Gatter zu dirigiren. Dann natürlich tritt der Nächste auf der Liste der Innenpartei für ihn ins Amt, bis Alle „aus" sind und nun ihrerseits die Außenseite übernehmen, ihre besten Arme ins Feld stellen, und nun der Gegenpartei den Ball serviren. Welche dann die größte score oder Zahl der runs hat, gewinnt den Preis, die Wette, das championship für die nächsten vierzehn Tage oder das laufende Jahr, für die Schule, die Ortschaft, die Grafschaft, oder gar für das Vaterland, z. B. gegen die Amerikaner.


Wicket, Bat, Batsmann.

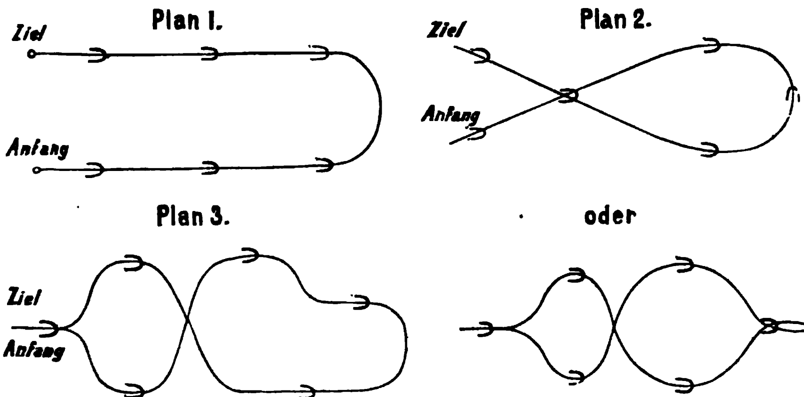
Jede Funktion in diesem Spiel erfordert die größte Geistesgegenwart, ein Augenblick der Nachlässigkeit kann der Partei den Preis kosten und den Betreffenden in dauernde Blamage bringen. Höchster Ruhm wird besonders mit dem Ball errungen, und ein guter Ballwerfer, der die Schläger bei ihrer Schwäche zu nehmen weiß, ist, wie ein schneidiger Oppositionsführer im Parlament, ein gefeiertes und unangefochtenes Wesen.

Welche Leute von besonderen Bowling-Lorbern kennen hundert Geheimnisse und technische Finessen in der Behandlung des Balls, die gleich denen des Virtuosen jeder Darlegung spotten? Denn es giebt abertausend Kurven, die der Ball auf seinem Wege

vom Wicket zum Wicket beschreiben kann, dazu gebrochene Linien, ebenfalls abertausende. Der Schläger muß auf alle vorbereitet sein und darf sich nicht zu Einseitigkeiten erziehen oder überraschen lassen. Gute Schläger sind selbstverständlich auch berühmt, aber weniger populär. Ein guter Ballfänger aber muß jeder sein, wenn die Partei seiner sich nicht schämen soll. Wie der Matrose sich in die Bewegungen des Schiffes hineindenkt, der Reiter mit seinem Pferd verwächst, so ist der Kricketspieler mit der Seele stets im Ball und begleitet ihn auf seinen Flügen, wie ein Vogel mit ausgebreiteten Schwingen, und es ist dieses Gefühl, welches das Spiel so erquickend und auch für den Laien, wenn er dasselbe einmal gewonnen hat, so leicht macht. Ja, man wird von dem Schwung des Spieles mit fortgerissen und steht selbst als Neuling seinen Mann, da es dabei weit mehr auf natürliche Gewandtheit als auf Uebung oder gar auf theoretische Errungenschaften ankommt. Der volle Einsatz der persönlichen Begabung ist allerdings nothwendig, und diese eine für jeden Spieler ziemlich feststehende Ziffer. Jeder kennt z. B. die Points und Parts, die Forcen, Eigenschaften und Schwächen der Ilse von Oxford und Cambridge, welche sich alle Jahre ein match, ein Wettspiel mit neun „Innings", geben; sie sind sozusagen nationales Eigenthum. Die Commis in allen Kontoren, die Schüler in allen Schulen, die Schauspieler in allen Garderoben, die Mitglieder beider Häuser, des einen und des „andern", Mylady und Mylord, Miß und Missis haben ihrethalben Lanzen gebrochen, diskutirt, gewettet und lange Spalten in den Tageszeitungen mit Aufmerksamkeit verfolgt, denn jeder Leser genießt das Spiel, als wäre er dabei und hat seinen Antheil am Erfolg oder Mißerfolg. Von Kindesbeinen an haben selbst Mädchen Bat und Ball gehandhabt und kennen den ruhigen, aber regen Ehrgeiz der Champions. Nenne man das Kricket eine spezifisch englische Idiosynkrasie, das Spiel ist edel und wohl auch uns Deutschen empfehlenswerth, weil es ein Spiel ist, wobei man ganz zu sich selber kommt.

Krocket.

(553.) Wie beim Kricket, etabliren sich auch hier durch Wahl oder Los zwei Parteien mit einem gemeinsamen Umpire oder Schiedsrichter. Die Zahl der Spielenden ist nicht limitirt. Es müssen am besten drei bis zehn auf jeder Seite kämpfen, um dem Spiele gesellschaftlichen Reiz und Variation zu verleihen. Jeder Spieler erhält einen farbigen Holzball und statt des Bat beim Kricket einen Hammer von Holz mit langem Stiel, den man bequem, ohne sich sehr bücken zu müssen, auf der Erde handhaben kann.



Mit diesen Instrumenten begiebt man sich hinaus auf den Rasen oder Lawn, dessen sich jede englische Villa in ihrer Umgebung erfreut, auf den Common oder Gemeindespielplatz, in dem Squire oder Park. Sonst genügt auch ein freier Platz zwischen Beeten und Bäumen, wobei man den Weg zu Hülfe nimmt. Hier werden eine Reihe von Reifen in die Erde getrieben, die meist von Eisen gefertigt sind und deren Zahl sich auf sechs, sieben oder zehn beschränkt. Dieselben stehen in einer Reihe oder in einem Kreise mehr oder minder regelmäßig in einem Abstande von 3 bis 8 oder 10 m

hinter einander, je nachdem es der Raum erlaubt, denn das Spiel ist, wie man sieht, in seiner Anwendbarkeit als Gesellschaftsvergnügen sehr elastisch. Es kommt darauf an, seinen Ball im Laufe des Spiels durch sämtliche Reifen zu dirigiren, indem man ihn mit dem Hammer schlägt.



Und zwar so, daß man mit demselben gleichzeitig die Bälle der eigenen Partei möglichst fördert, die der Gegner auf ihrem Wege möglichst behindert. Die Partei, deren Bälle sämtlich zuerst durch die ganze Reihe der Reifen gelangt sind, an deren letztem eine Glocke angebracht ist, hat natürlich den Sieg erfochten. Um nun zu verstehen,

in welcher Weise dafür gesorgt ist, dem Spiele Reiz zu verleihen und der Intrigue und Bevorzugung bestimmter Personen Raum zu geben, sind die verschiedenen Nuancen und Chancen ins Gedächtnis zu rufen, welche beim italienischen Bocciaspiel gelten. Auch das friesische „Eisbosseln" bietet ähnliche Gelegenheiten, den einen Gegner durch einen wohlgezielten Wurf vom Ziel zurückzutreiben, einen andern vorwärts zu bringen, andere wieder zu vereinigen. Und dabei ist zu bemerken, daß das Krocketspiel diese Chancen vervielfacht, da es sich nicht um ein Ziel handelt, sondern um das Passiren einer ganzen Zahl von Reihen, meistens ihrer sechs.

Die Regeln des Spiels sind folgende:

Die Reifen werden in der vorgezeichneten Stellung ohne Unterschied der Farbe nach Plan 1, 2 oder 3 so aufgestellt, daß zwischen denselben ein Raum von drei oder mehreren Schlägellängen bleibt. Jedem Spieler wird durch das Los ein Ball und Schlägel von gleicher Farbe zugetheilt. Die Reihenfolge ist nach Belieben oder Los oder nach der Farbenskala: Blau, Rosa, Schwarz, Orange, Grün, Karrirt ꝛc., zu treffen. Die Parteien arrangiren sich durch Wahl. Blau beginnt das Spiel und setzt seinen Ball drei Schlägellängen in Front des ersten Reifens auf und versucht ihn mit einem Schlage durch den ersten Reifen zu treiben; gelingt ihm dies, so spielt er so lange weiter, als er das Glück oder Geschick hat, mit jedem Schlage den folgenden Reifen zu passiren. Dann beginnt Rosa in gleicher Weise und die anderen nach ihm. Die Partei, welche ihre Bälle zuerst durch alle Reifen treibt, erhält den Preis, der in Konfekt, Blumen oder Geschenken besteht.

Die Hauptaufgabe beim Spiel ist das Krokettiren (nicht Kokettiren!). Wenn nämlich der Spieler mit seinem Ball einen andern Ball trifft oder berührt, so setzt er seinen eigenen Ball an den getroffenen dicht an, tritt mit seinem Fuße fest auf seinen Ball und schlägt ihn mit dem Schlägel. Der Schlag überträgt sich dann auf den andern Ball und treibt ihn fort. Man hat die Wahl, wenn dies ein gegnerischer Ball ist, ihn vom jedesmaligen Ziele ab, wenn einer der eigenen Partei ihn demselben zu, das heißt durch den nächsten Reifen zu treiben, dem er dann auf gewöhnlichem Wege folgt, vielleicht nochmals trifft und abermals krokettiren kann ꝛc. Wer zuerst sämtliche Reihen passirt, heißt Räuber und hat das Vorrecht, so oft die Reihe an ihn kommt, einen Freund oder Feind bis zu Ende des Spiels im Interesse seiner Partei beliebig zu krokettiren.

Sind weniger als sechs Spieler, so werden die Reifen ebenfalls alle aufgestellt. Bei ungleicher Zahl der Spieler spielt einer der minderzähligen Partei für zwei Personen mit zwei Bällen. — Am Krocketspiel betheiligen sich vorzugsweise gern junge Damen.

(O. B.)

Das Golfspiel.

(554.) Der Platz zum Golfspiel muß frei, im ganzen möglichst eben, doch hin und wieder auch mit Sandgruben und kleinen Hügeln, an einigen Stellen mit hohem Gras, mit Heide und an anderen mit Rasen bewachsen sein. In verschiedenen Entfernungen — 2—600 Schritt aus einander — werden runde Löcher — 15 cm im Durchmesser und 20 cm tief — in gerader Linie eingegraben. Die Bälle sind von hartem Leder, mit starkem Garn genäht, mit Federn fest ausgestopft und haben eine verhältnismäßige Größe zu den Löchern, um darin liegen zu können. Die Schlagkolben sind ähnlich wie Billardqueues gestaltet und in ihrer Länge der Größe der Spieler angepaßt, die Stöcke von biegsamem Holz, mit Ausnahme des von starkem Holz gefertigten Klötzchens daran zum Ballschlagen.

Der Golfspieler faßt die Kolbe mit beiden Händen, schwingt sie von der linken Schulter über seinen Kopf gegen den Boden, um mit aller Kraft den Ball nach dem nächsten Loche hinzuschlagen. Jede Partei hat ihren eigenen Ball und Die, welche zusammen spielen, schlagen ihn abwechselnd, er mag liegen, wo er wolle, und suchen ihn mit den wenigsten Schlägen in ein Loch zu bringen. Wer die meisten Löcher erobert hat, gewinnt die Partie. Die Zahl der Spieler muß auf beiden Seiten eine gleiche sein. Es wird nur mit zwei Bällen gespielt, und niemals darf der Ball mit der Hand berührt werden. — Bei den Zuschauern erweckt das Spiel die lebhafteste Theilnahme. Alle Mitspieler sind voll Leben und Thätigkeit. Jeder Nerv ist gespannt, jedes Auge weit geöffnet und jedes Herz schlägt voll Begeisterung. Viel wird von beiden Seiten gesprochen, um sich selbst zu rühmen und durch scherzenden Spott die Gegenpartei aus der Fassung zu bringen. Aber gewöhnlich umsonst. Denn Prahlen

und Spotten wird als eine nothwendige, zum Spiel gehörige Sache betrachtet. Es wird nicht leicht ein Spiel geben, welches so viele Fröhlichkeit hervorbringt, vermuthlich, weil es in freier Luft und in freiem Felde gespielt wird und jede Kraft des Leibes und der Seele voll in Thätigkeit setzt.

„Golf“ ist das schöne männliche Spiel, das eigenthümlicherweise nur in Schottland und Südfrankreich — dort unter dem Namen „Jeu de Mail“ — populär und dem Kricket nachgebildet ist. — In St. Andrews — der Hauptsitz des Golfspiels — besteht „The Royal Ancient Golfclub“, auf dessen Liste die edelsten Namen von Schottland prangen.

Das Mail- oder Kolbenspiel.

(555.) Beim Mailspiel sind zwei Dinge wichtig: die richtige Haltung des Körpers beim Schlagen mit dem Kolben an die Kugel, und daß diese beiden Spielobjekte selbst dem Spieler angemessen seien — der Stiel nicht zu lang, die Kugel nicht zu schwer. Auf glattem ebenen Boden kann man sich schwererer Kugeln bedienen, auf feuchtem unebenen müssen sie leichter sein. Die Kugeln werden mit dem Zirkel ausgemessen und gewogen, um aufs Här zu stimmen; sie sind aus dem Wurzelholz des Buchsbaumes gedreht. Die Haltung des Körpers beim Schlage zeigen die hier gegebenen vier Bilder:

Die Bilder zeigen auch, wie der Spieler sich nach der Seite zu wenden, das Auge unverwandt auf die Kugel zu richten, wie er den Stiel des Schlägels mit den beiden Händen zu halten und wie hoch zu heben hat.

Was die Bilder nicht sagen können, ist: daß er den Kolben nicht zu schnell bewegen darf, ihn einen Augenblick in der Höhe still halten und dann mit Kraft den Schlag ausführen muß, ohne dabei die Stellung des Körpers wesentlich zu verändern.

Das Mailspiel hat seine bestimmten Regeln für Stellung und Haltung des Körpers gleichwie der Tanz, und wird von den Zuschauern verfolgt. Um die Kugel sicher zu treffen, muß der Spieler fest auf seinen Füßen stehen; er darf die Kniee auch nicht biegen und sich bücken, um das Gleichgewicht nicht zu verlieren und den Schlag in seiner Gewalt zu haben.

Der Genauigkeit der Kugeln muß sich beim Spiel auch eine günstige Windstelle gesellen. Berühmt waren früher „die Bernardenkugeln“, die der Franzose Bernard verfertigte und die alle anderen an Ebenmäßigkeit und Leichtigkeit übertrafen, deshalb auch zu hohen Preisen gekauft wurden. Jeder gute Spieler muß seine Kugeln kennen, um sie von der rechten Seite zu treffen, damit sie so weit wie möglich rollen. Auch der Kolben muß höchst exakt gearbeitet sein, und sich durch das Schlagen an die Kugel mehr und mehr verhärten. Die Länge des Kolbenstiels muß etwa bis zum Gürtel des Spielers reichen, anfangs, wenn die Hand noch ungeübt ist, macht der Spieler nur „halbe Schläge“, und es bedarf einer langen Uebung, bis er die „vollen“ ausführen kann.

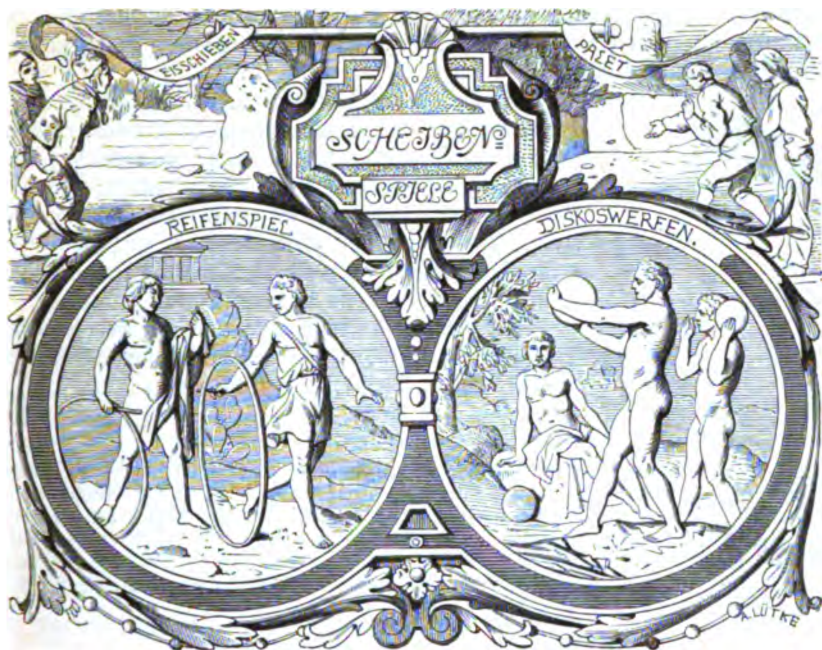
Es giebt vier Arten des Mailspiels: Rouet — Partie — mit großen Schlägen — mit Chikanen.

Bei dem Rouet Kreismail spielt jeder für sich und nach seinem Kopf, ein einzelner zieht daher auch den Gewinn, der auf das Durchtreiben der Kugel gesetzt ist.

Partie heißt, wenn sich Mehrere vereinigen und gegen die Anderen gleich an Zahl spielen. Bei ungleicher Zahl wird eine Kugel grâce gegeben. „Mit großen Schlägen“ heißt es, wenn Zwei oder Mehrere darum spielen, wer seine Kugeln am weitesten schlagen kann. Wenn Einer viel stärker ist als die Anderen, so fordert der Schwächste Vorsprung, um einige Schritte oder wie weit sonst. Mit Chikanen spielt man auf offenem Felde oder in Alleen, Wegen ꝛc. überall, wo man zufällig zusammentrifft Man bestimmt ein Ziel, markirt dies durch einen Stein, und wer über dieses die Kugel hinauszuschlagen vermag, ist Sieger.

Ehe man ein Mailspiel vornimmt, einigt man sich über eine der vier Arten. Niemand darf da spazieren gehen, wo Mail gespielt wird, man muß wenigstens hundert Schritt von Denen, die voranstehen, entfernt sein, und jedesmal vor dem Schlagen „Achtung!“ rufen. Der, welcher seine Kugel fehlt, was man „eine Pirouette machen“ nennt, verliert eins. Bricht der Stiel beim Schlag oder lockert sich aus dem Loche der Kolben, ehe er die Kugel streift, wird der Schlag gerechnet; wird dagegen die Kugel nicht berührt, so darf der Spieler noch einmal schlagen, ohne etwas zu verlieren.





3. Scheiben- und andere Wurfspiele.

Die Schleuder war in allen Zeiten die Lieblingswaffe der Hirten und ihr wichtigstes Vertheidigungsmittel gegen die Angriffe wilder Thiere, woraus sich auch Davids Sieg über den Riesen Goliath erklärt. Selbst die Mütter hielten bei ihren Kindern, wie klein sie noch sein mochten, darauf, daß sie die Schleuder sowohl mit der rechten wie mit der linken Hand führen lernten; sie mußten nach einer Scheibe Brot schleudern, das sie, wie die älteren Knaben das Wildbret, welches sie mit der Schleuder erlegt, zum Essen erhielten.

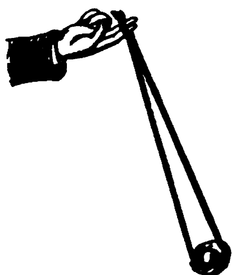
Auch bei der Eroberung von Städten und bei Seeschlachten wurde die Steinschleuder benutzt.

Die Inselbewohner der Balearen, deren Geschicklichkeit im Schleudern sprichwörtlich geworden, verfertigen das Werkzeug aus Binsen von verschiedener Länge, je nach den Zielen, die sie zu erreichen suchen. Die Griechen hatten drei Riemen dazu. Man warf übrigens nicht nur Steine, auch bleierne Kugeln, deren man einige mit eingravirten Warnungssprüchen aufgefunden hat.

Die Sicherheit im Treffen mittels der Schleuder war so groß bei einigen Völkern, daß sie nicht nur wie die römischen Soldaten an 200 m weit zu werfen, sondern auch Vögel im Fluge zu treffen vermochten.

Vor der Erfindung des Schießpulvers — wie bei einigen Nationen, z. B. bei den Spaniern noch längere Zeit nach derselben — diente die Schleuder neben Pfeil und Bogen als die beliebteste Kriegswaffe; später wurde sie auf

verschiedene Weise benutzt und angefertigt. Die englische Manier ist, die Schleuder an einen Stock zu binden, diesen mit beiden Händen zu fassen und den Wurf so auszuführen.



Das Wesen der Schleuder beruht auf der Wirkung der Flugkraft. Der Stein, den das Instrument enthält, sucht in der Richtung der Tangente zu entfliehen und spannt die Schnur nach seiner Schwungkraft; er wird durch die Hand zurückgehalten, welche die Schleuder im Kreise schwingt und auf diese Weise den eingeschlossenen Gegenstand festhält. Sobald die Hand das Umschwingen einstellt, fliegt der Stein in der Tangente davon.

Die üblichsten Wurfstücke zu den verschiedenen Schleuderspielen sind: Knöchel, Steine, Pflöcke, Scheiben, Spieße, Stöcke, Messer, Hölzer, Ringe ꝛc.

Schirken.

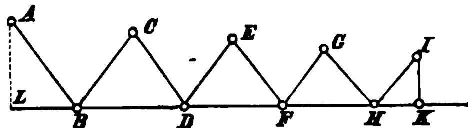
(556.) Scherben oder von den Wellen abgeschliffene, flache Steinchen wirft man so über die Oberfläche des Wassers hin, daß diese von dem in leichter Schwingung dahinschwebenden mehrmals flüchtig berührt und in kreisförmigen Wellen bewegt wird. Der Scherben oder Stein wird in flacher, horizontaler Lage mit den Fingern gefaßt und mit seitwärts niedergebeugtem Leibe untenhin fortgeworfen, so daß er gleich nach dem Abwurfe in möglichst gerader Richtung über den Wasserspiegel hinfliegt. Die Kinder sprechen dabei:

„Ist ein Mann in's Wasser gefallen,
Haben ihn hören plumpen;
Wär' der Narr nicht 'neingefallen,
Wär' er nicht ertrunken“,

indem sie die gleitenden und tanzenden „Schneller“ oder „Steinblitzer“ mit den Augen verfolgen bis zum Untersinken.

Diese Belustigung hat viele volksthümliche Bezeichnungen: wie Klatschen, Pritschen, Schifflein machen, Wasserhühnlein, oder Wassermännchen machen, Butterstullen, Butterschnitten schmieren, Hasen werfen, die Großmutter mit Holzschuhen todtwerfen, die liebe Frau erlösen, Jungfernsprüng' machen, französisch: „faire des richets“, englisch: „shipping“, holländisch: „enghelen“.

Je schräger der Wurf und je flacher der Stein, um so weniger wird das Wasser beschwert und desto weniger wird er sich nach und nach erheben, bis er nach seinem natürlichen Gewicht zu Boden sinkt.



Der flache Stein A in der nebenstehenden Zeichnung ist zu schwach, daß er in B durch das gegenhaltende Wasser fallen sollte; er springt deshalb nach C und von D in E, von F in G, von G in H, von H in I, jedoch alle Sprünge wie in der Bewegung einer Schleuder geschwächt, als I wägerecht zu Grunde sinken. Sollte aber einer dieser Steine nicht schräg, sondern gerade in das Wasser fallen, so würde er bald von A in L untersinken.

Steineschleudern auf der Landfläche.

(557.) Der Schleuderstein wird nach altem Brauch auf ein Lederstück gelegt, welches das Ende einer verhältnismäßig langen Schnur bildet, diese mehrmals samt dem Stein in der Runde geschwenkt und dann der Stein losgeschossen. Das Schleuderziel kann entweder eine Scheibe von Papier sein oder sonst ein aufgestecktes Zeichen. Auch beschränkt man sich darauf, zu riskiren, wie weit der Stein geflogen. Damit die Schnur beim Losschnellen nicht der Hand entgleite, macht man an das eine Ende derselben eine Schlinge, die zum besseren Halt über den Finger der rechten Hand gezogen wird.

Orientalische Knöchelwurfspiele.

(558.) 1. Es wird mit einem größeren Knöchel nach einem Haufen viel kleinerer aus einer bestimmten Entfernung geworfen. Gewinn und Verlust bestimmen sich nach dem, wie die Knöchel beim Auseinandersprengen und in welcher Anzahl nach rechts gefallen.

2. Jeder der Spielenden wirft seine Knöchel aus. Wer sechs wirft, nimmt den seinigen zurück und wirft nun aus einer beliebigen Entfernung, die vorher bestimmt abgemessen wird, nach den übrigen. Der Werfer sagt, nach wessen Knöchel er werfen will. Dieser giebt ihm eine Anzahl Schritte, und trifft er nicht, so muß er so viel Points zahlen, wie ihm Schritte zugestanden wurden, im andern Fall erhält er so viel und darf sich nun eines Andern Knöchel ersehen und in der vorigen Weise fortfahren, bis er einen Fehlwurf gethan.

3. Nach der Pyramide werfen — Tabantch ojuni. Hierbei wird ein großer Kreis auf den Fußboden gezogen und in die Mitte desselben eine Pyramide von den Einsatzknöcheln aufgerichtet, nach welcher mit einem großen, von Blei ausgegossenen Knöchel geworfen wird. So viele der kleinen von einem Werfer aus der Pyramide heraus über den Kreis gesprengt werden, so viele Points hat er gewonnen und bleibt derselbe am Wurf, so lange es ihm gelingt, wenn auch nur einen einzigen Knöchel über die gezogene Grenze hinauszubringen. Wer die Pyramide verfehlt, muß Strafe zahlen. Jedoch wird zu seinen folgenden Würfen die Pyramide nicht wieder aufgesetzt, sondern die Knöchel bleiben liegen, wie sie der erste Wurf zerstreut hat, und so liegend, wählt er sich einen aus, um ihn durch seinen Wurf über die Grenze zu schnellen. Er darf sich dazu den vortheilhaftesten Platz aussuchen; wer jedoch nach einem bereits getroffenen, aber noch nicht über die Grenze des großen Kreises geschnellten Knöchel wirft und ihn durch seinen Wurf heraustreibt, muß von dem Platze aus werfen, wo sein Wurfknöchel liegen geblieben ist und kann sich dabei nach Belieben biegen und schmiegen, was bei den anderen Würfen vom Rande des Wurfkreises aus nicht gestattet ist.

4. Bei dem Sultanspiel — Sultan ojuni — wird in einem nur kleinen Kreise eine Knöchelpyramide mit einem großen Knöchel oben darauf errichtet und danach geworfen. Wer den Sultan — größten Knöchel — aus dem Kreise wirft, gewinnt das Ganze oder sämtliche kleine Knöchel. Wer kleinere über den Kreis hinausschnellt, gewinnt blos diese. Wer gar keinen herausschnellt, zahlt so viel Points Strafe, wie er Knöchel berührt und von der Stelle gerückt hat; wenn er vorbei wirft, ohne einen zu berühren, erhält er so viel wie die ganze Pyramide enthält.

5. Bei „Al-li dik-li ojuni“ wird eine Anzahl Knöchel alle mit derselben Seite am Boden aufgerichtet. Der Spieler wirft danach von einer gewissen Entfernung aus, bestimmt aber vorher, auf welche Seite der getroffene Knöchel zu liegen kommen soll. Trifft es zu, so gewinnt er einen Point; fällt der getroffene Knöchel auf eine andere Seite, so verliert er einen Point; wirft er fehl, so muß er abtreten.

Münzenwerfen und -Schütteln.

(559.) Zu dieser Unterhaltung können sich Mehrere gesellen, mindestens müssen es aber Zwei sein, welche eine gleiche Zahl von Münzen nach einem, in geringer Entfernung gemachten Zeichen werfen. Hierauf schüttelt Der, dessen Münze dem Zeichen am nächsten liegt, zuerst; der Zweitnächste ist zu dem folgenden Wurf berechtigt u. s. f.

Sämtliche Münzen — Zehnpfennigstücke oder was ausgemacht ist — werden in einen Hut gethan, durchgeschüttelt, und der Hut wird alsdann umgestülpt. Alle die mit dem Kopf nach oben gefallenen Münzen, die der Hut enthielt und ausgeschüttet, gehören Dem, welcher geworfen; die übrigen giebt man wieder in den Behälter und die Operation wird so oft nach einander gemacht, bis alle Geldstücke mit den Köpfen nach oben gelegen haben.

Münzenfangen.

(560.) Fünf Münzen oder Steine von gleicher Größe werden auf die flache Hand gelegt, in die Höhe geworfen und mit dem Rücken der Hand aufgefangen. So viele wie oben liegen, bekommt Der, welcher geworfen, von dem Andern bezahlt. Zwei Personen, die mit einander spielen, werfen abwechselnd.

In ältester Zeit war es Sitte, dieses Glücksspiel vor jeder Verheirathung zu betreiben. In der etruskischen Akademie von Cortona ist auf einem Gemälde, welches eine Hochzeit in Herculanum darstellt, im Vordergrund des Bildes auch eine Wahrsagerin, welche die fünf Steine wirft; alle fünf sind in die Höhe geworfen und einer ist mit dem Handrücken aufgefangen, d. h., die vier anderen liegen auf dem Boden.

Handtopfen.

(561.) Dieses Spiel wird fast nur von Mädchen gespielt. Zu einer Steinkugel, die verschiedene Namen bekommt (z. B. in Heidelberg: Hecker; am Rhein: Dopser; in Tübingen: die Schlägerin; in Bühl: Hopper ꝛc.) nimmt man vier kleinere glatte Steine (auch wohl Pfirsichkerne oder hölzerne Würfel) und wirft diese auf eine Fläche, so daß sie nicht allzu weit aus einander liegen. Dann wird der „Hopser" oder Fangstein genommen und in die Höhe geworfen. Während er fliegt, streicht man die übrigen Steine zusammen, nimmt sie flink in die Hand und muß den aufgeworfenen Stein dazu auffangen. Auch läßt man die „Schlägerin" auf eine Steinplatte niederfallen, so daß sie von selbst wieder aufspringt; während der Zeit nimmt man die liegenden Steine in die Hand und fängt dann erst die Schlägerin. Gewöhnlich spielen es nur Zwei, zuweilen auch Vier; wer einen Fehler macht, muß die Steine abgeben. Dabei kommen verschiedene Arten vor, die zusammen ein ganzes Spiel ausmachen. Auch wird es bis auf 24 Arten und zuweilen noch weiter ausgedehnt. — Dabei ist es ein Ehrenpunkt, zuerst die bestimmte Anzahl von Gängen herauszubringen. Wer einen Fehler macht, muß, sobald er die Steine wieder bekommt, den verfehlten Gang wiederholen und darf dann, wenn es gelingt, die weiteren Gänge versuchen.

Eine andere Spielart ist die folgende:

1. Von den fünf auf den Boden geworfenen Steinen nimmt man den Fangstein (wozu, wenn man keine Kugel hat, auch ein etwas größerer Stein dient), wirft ihn in die Höhe und ergreift, während er fliegt, zuerst nur einen einzigen Stein vom Boden, um den aufgeworfenen damit aufzufangen. Der gefangene wird beiseite gelegt, und sodann werden auch die drei übrigen Steine auf dieselbe Art aufgefangen. Dieser erste Gang heißt „Erstling" oder Einer.

2. Man wirft die Steine auf den Boden, wobei es gut ist, wenn zwei und zwei beisammen liegen; denn diesmal müssen je zwei Steine vom Boden genommen und damit der Wurfstein aufgefangen werden. Während man aber die zwei Steine nimmt, darf man die beiden anderen nicht anrühren. Dies gilt überhaupt fürs ganze Spiel. (Zuweilen werden auch zwei und zwei Steine zusammengeschoben.) Die beim ersten Wurf aufgenommenen Steine legt man aus der Hand, ehe man die anderen beiden nimmt. Dieser zweite Gang heißt: „Zweitling" oder Zweiter.

3. Es werden drei Steine zusammen und einer allein gelegt und müssen genommen werden, während der Wurfstein fliegt; nämlich einmal der eine und dann die drei mit einander. Das ist der „Drittling" oder Dreier.

4. Während der Wurfstein fliegt, müssen alle vier Steine mit einem Griff zusammengerafft und der Wurfstein dazu aufgefangen werden. Das ist der „Viertling" oder Vierer.

5. Man nimmt die Steine einzeln auf und fängt den aufgeworfenen dazu; muß aber die aufgeworfenen alle in der Hand behalten, während man sie beim „Erstling" weglegen durfte. Dieser fünfte Gang heißt „Strohl" oder Fünfer.

6. Man nimmt alle Steine in die Hand, und zwar zwischen Daumen und Zeigefinger den Wurfstein. Während man den letztern in die Höhe wirft, legt man die vier anderen Steine auf den Boden und fängt damit den aufgeworfenen. Dieser sechste Gang heißt „Dopp". Auch spielt man den Sechser so: Man hat alle Steine in der Hand, wirft die Schlägerin und legt einen Stein aus der Hand und wiederholt das dreimal, bis alle Steine einzeln abgelegt sind, oder: man fängt erst die Steine einzeln auf, wirft dann zwei in die Höhe und fängt sie, dann drei und vier. Das heißt: „regnen lassen". Auch die übrigen Gänge haben an den verschiedenen Orten andere Namen und werden zum Theil sehr künstlich gespielt.

Im Arabischen heißt das Spiel Lakud, das ist Fangen. Niebuhr sah, wie die Kinder am Euphrat es spielten.

Reifenwerfen.

(562.) Leichte Holzreifen — 30 cm im Durchmesser — mit farbigen schmalen Bändchen dicht und glatt umwunden, die Enden fest vernäht, und dünne, etwas biegsame Stöcke gehören zu dem Spiel. Bei einer zahlreichen Gesellschaft, die im Kreise — Einer vierzig Schritt von dem Andern entfernt — das Reifenwerfen vornimmt, rechnet man auf drei Personen einen Reifen. Aufgabe des Spiels ist, die Entfernung beim Werfen des Reifens mit den Augen so abzumessen und den Druck beim Losschnellen so einzurichten, daß er nicht zu kurz oder zu weit, nicht nach rechts oder nach links, sondern dem Nächsten, der seiner mit erhobenem Stocke wartet, in hohem Bogen ohne Drehung und Wendung ruhig wie ein Vogel im Fluge zuschwebt. Der Stock wird beim Wurf nicht von innen, sondern von außen eingelegt, indem die linke Hand den Reifen hochhält. Das Abwerfen muß rechts und links gleich gut geübt sein.



Das Reifenwerfen.

Nach und nach können auch einer Mitspielerin alle Reifen von den Uebrigen zugeworfen, von dieser aufgefangen und wieder zurückgeschleudert werden, in welchem Falle jede Einzelne einen solchen besitzt.

Hornussen.

(563.) Ein Baumstämmchen von $1\frac{1}{2}$ m Länge wird schief in den Boden gedrückt, so daß sein entgegengesetztes Ende etwa noch $\frac{1}{2}$ m von der Erde absteht. Auf diese Spitze wird der Hornuß eine $1\frac{3}{4}$ m im Durchmesser haltende und zolldicke, auf den Kanten gerundete Holzscheibe mit weichem Lehm befestigt. Die Spielenden theilen sich in zwei Parteien. Von der einen Partei wird dieser Hornuß von unten her mit grünen, dicken Stöcken gewaltig durch eine nach vorn sich verengende Bahn gegen das Ziel geschleudert, welches 800 Schritte weit entfernt ist. Die Gegenpartei der Spieler steht an einem Ziele, welches 15 Schritte vom Baumstämmchen an in eine immer breiter

werdende Bahn und zuletzt bis zu 80 Schritten weit ausläuft. Hier sucht dieselbe den ansummenden und in der Luft sich wirbelnden Hornuß mit großen Holzschaufeln, welche die Gestalt von Rudern mit Handgriff und Schalte haben, noch im Fluge abzuschlagen. Dreimal darf jeder den Hotnuß schießen, hat der Schuß in diesen drei Malen einmal das Ziel erreicht und getroffen, ohne daß er von den Schauflern parirt werden konnte, so darf der Gleiche noch drei Würfe mehr thun. Gelingt es den Schauflern, den ersten der drei neuen Würfe zu pariren, so ist dadurch der vorher glücklich Gewesene todtgemacht und genöthigt, sein dreifaches Leben und seine Rolle sogleich an die nächsten Mitspieler abzugeben. Ist aber der Hornuß gleich im Beginn des Spieles aufgefangen, oder hat ihn bereits jeder dreimal geworfen, so zählt man die Schüsse, die unabgewehrt bis ans Ziel gelangt sind, und sodann treten die Schaufler an die Stelle der Hornusser. Die Mehrzahl der gelungenen Schüsse bestimmt den Sieg und das Ende des Spieles.

Im nächsten Wirthshause wird nachher die Buße getrunken und abermals gehornußt und gehornigelt, nämlich heftig und laut disputirt und gestritten über das beendigte Spiel.

Das Spiel ahmt eine alte Kriegsübung nach; der Hornuß ist der Schußpfeil und die Holzschaufel der Schild, daher geht es um „Leben und Tod“. (Ostschweiz.)

Messerwerfen. (Oppekast.)

(564.) Alle, welche mitspielen wollen, machen einen bestimmten Einsatz an Knopfnadeln oder Knöpfen; dann knieen sie rund um einen kleinen Sandhaufen, und der Geschickteste fängt an. Er nimmt ein Messer, legt dasselbe mit der Spitze nach auswärts auf den Rücken des Zeige- und Mittelfingers, singt dabei nachstehenden Spielreim, und bei jedem Wort des Reims wirft er das Messer in die Höhe. Trifft es nun so, daß das Messer mit der Spitze in den Sandhaufen zu stehen kommt, so gewinnt er eine Knopfnadel und singt weiter. Fällt das Messer aber um, so bekommt ein Anderer das Messer, um seine Geschicklichkeit zu versuchen.

Der Reim lautet in Schleswig-Holstein: „Knyt. Narreglei. Oppekast. Bommer. Nisker (Geister). Smöier. Bommerhäfte. Smöiergivel. Jael' em ut! Tael' em ut! 1. Hose; 2. Hose. 1. Smider; 2. Smider. 1. Knepfisk; 2. Knepfisk.
1. Dryppels; 2. Dryppels. Knyt. Narreglei. Oppegast 1, — 2, — 3, — 4, — 5, — 6, — 7, — 8, — 9, — 10. — 1, — 2, — 3, — 4, — 5, — 6, — 7, — 8, — 9, — 10, — 11, — 12!“

Bei „Stickmest“ wird mit der Spitze nach der Erde geworfen, so daß es stecken bleiben muß; man hält es erstens auf der flachen Hand liegend, die Spitze nach vorn — zweitens auf der geschlossenen rechten Faust liegend, die Spitze zur Seite — drittens auf der linken Faust, ebenso — viertens mit Zeigefinger und Daumen angefaßt, von der Brust weg. — Es sind zwei Spieler; bleibt das Messer stecken, so kommt der andere Spieler an die Reihe. Wer zuerst zu Ende ist, hat gewonnen. Der Gewinnende steckt einen kleinen Pflock in die Erde und giebt demselben, indem er die Augen zuhält, mit seinem Messer drei Schläge, worauf der Verlierende den Pflock mit dem Munde herausziehen muß. — Zuweilen wird das Spiel noch weiter fortgeführt: 5 und 6 bei den Ohren weg und 7 von hinten über den Kopf.

Palet.

(565.) Nicht all zu viele, etwa vier bis sechs Personen können dieses Spiel entweder an einem Tische oder im Freien, auf glattem Boden sitzend, vornehmen. Jeder hat eine Anzahl metallener Scheiben, mit denen nach einer kleinen Zielscheibe geworfen wird. Die Spielenden bilden zwei Parteien. Wer seine Scheibe dem Ziele näher bringt als Einer der andern Partei, hat einen Punkt, und welcher von Beiden zuerst zwölf Punkte zählt, das Spiel gewonnen. In dem Falle, daß die verlierende Partei weniger als sechs Punkte hat, zählt sie doppelt.

Die Metallscheiben, in der Größe eines Thalers, werden durch farbigen Anstrich unterschieden. Jede Partei hat ihre bestimmten Farben und darf so lange im Werfen fortfahren, wie ihre Scheiben dem Ziele näher liegen als die der andern. Die Entfernung der Zielscheibe kann, je nachdem die Spieler sind, ausgedehnt werden. Wie weit die ausgeworfenen Scheiben von einander und vom Ziele entfernt liegen, muß mit den Augen gemessen werden; entstehen jedoch Streitigkeiten darüber, so kann das Metermaß befragt werden.

Die Gewinnpoints werden jedem angeschrieben; bei einer ungeraden Spielerzahl kann auch jeder für sich spielen und seine besondere Farbe haben.

Die Scheiben werden auf den Finger gelegt und durch eine geschickte Bewegung so in Schwung gesetzt, daß sie nicht ins Rollen kommen.

Pflock- oder Pfahlspiel.

(566.) Von den Mitspielenden erhält jeder einen kurzen runden Pflock oder Pfahl von festem Holze, dessen schweres Ende zugespitzt, das dünnere aber mit der Hand gefaßt wird. Zum Spiel selbst wird ein geräumiger Rasenplatz aufgesucht, hier ein Stück Rasen ausgehoben und dadurch die Stelle bezeichnet, nach welcher die Pflöcke der Reihe nach so hingeschleudert werden, daß sie darin stecken bleiben, wobei es darauf ankommt, daß der gerade geworfene Pflock den bereits feststeckenden seines Vorgängers herausstechen oder herausprellen soll, der seinige aber stecken bleibt. Der, dessen Pflock herausgestochen wird, muß bis zu einem vorher bestimmten Punkte laufen; in welcher Zeit die Uebrigen so viel wie möglich Rasenstückchen auf Rechnung des Weggelaufenen ausstechen.



Das Stickseln.

Am Ende des Spiels muß jeder das von ihm gemachte Loch wieder ausfüllen und erhält dabei so viel Schläge auf den Rücken, wie er Rasenstückchen zum Füllen bedarf. Das Spiel fängt jedesmal von vorn an, wenn die beiden Pfahlhölzer zu Boden fallen.

Das Spiel kann auch (nach Kloß) in der Art ausgeführt werden, daß für jeden umgeworfenen Stab dem geschickten Werfer ein Point gutgeschrieben wird. Es steht im Belieben der Spieler, ob sie einen Gang von acht, zehn oder zwölf Gängen machen wollen. Wer die Zahl der festgesetzten Points zuerst erreicht, hat gewonnen. Jedem Spieler wird ein Point abgerechnet, wenn er seinen abgeworfenen Pfahl nicht zum Stecken bringt, oder wenn er das Ziel gar nicht trifft. Wenn der Spieler den Pfahl des Gegners wohl aushebt, dagegen aber seinen eigenen nicht zum Festhalten bringt, wird nichts an- und nichts abgerechnet.

Das Spiel ist sehr alt und hieß bei den Griechen „Kandalismos“, in England wird es „Loggats“ genannt, in Schleswig-Holstein „Stickseln“, in den Niederlanden „Fijken“, in Frankreich „das nach Rom reiten“. Die deutschen Namen dafür sind sehr verschiedene: in der Schweiz „Horniggeln“ (in Luzern wieder „Spicken“, in Zug „Hecken“, in Graubünden „Patschädern“), in Oesterreich „Schmērpecken“, im Schwarzwald „Schmērsteppen“, in Schwaben „Fürmikeln“ und „Stöckles“, in Bayern „Pickeln“, in Niedersachsen „Pickpahlen“ 2c. und der Schleuderpflock Pickpahl.

Riggelschlagen.

(567.) Auf ein Holzpflöckchen oder einen passenden Feldstein wird ein kleines, etwa $^1/_4$ m langes Stäbchen, Riggel genannt, so gelegt, daß es noch etwa $2^1/_2$ cm über seine Unterlage hinausragt. Ringsum wird ein Viereck in den Boden gerissen und darein tritt der Riggelschläger. Nachdem der „Riggel" gerufen hat und ihm von den Anderen „Horner" geantwortet ist, schlägt er mit einem langen Stocke auf das hervorstehende Riggelhölzchen dergestalt, daß es weit über das Viereck weg gegen die Gespielen zufliegt, von denen ein jeder auf dasselbe losspringt und es zu erhaschen sucht. Wer von ihnen dasselbe erwischt, muß es von der Fangstelle aus in das Viereck werfen. Trifft er es, so darf er selbst hineintreten und den Riggel so lange abschlagen, bis von einem Andern in das Viereck getroffen ist, dessen Riggel, während er noch im Fluge gegen das Viereck zurückkehrt, er vom Platze aus mit dem Stocke hinausschlagen darf.

Palet.

(568.) Hierbei dienen glattpolirte Metallscheiben und eine sehr glatte Bahn, an deren Ende ein Graben gefurcht ist. Dicht vor diesem ist der Zielpunkt. Die Aufgabe besteht darin, das Ziel zu erreichen und zugleich die Wurfscheibe des Gegners in den Graben zu bringen. Wer dem Ziele am nächsten durch seinen Wurf mit der Scheibe kommt, gewinnt einen Point.

Tonnenspiel.

(569.) Dieses Spiel hat seinen Namen nach den mit Löchern zum Einwurf der Scheiben versehenen Boden; heute nimmt man Tische, die an drei Seiten einen Rand und eine Schieblade haben. Scheiben und Spalten müssen genau stimmen. Die Art des Werfens ist die nämliche wie beim Palet; die Einwurfspalten sind nicht gleichmäßig weit von einander und die Treffer werden je nach der Schwierigkeit, hinein zu gelangen, berechnet. Jeder Spieler hat eine gleiche Anzahl von Points, von welchen die Treffer abgelöscht werden. Die Verrechnung von Gewinn und Verlust geschieht auf dieselbe Weise wie beim Kegeln.

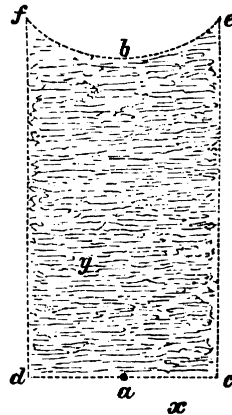
Scheibenschießen ohne Pulver und Blei.

(570.) Auf einem ebenen Platze machen sich die Spieler ein mäßig großes Loch. 15 cm davon auswärts, übers Kreuz, vier größere, und einige 30 cm noch weiter auswärts vier noch etwas größere Löcher. Nun wählen sich die Spieler einen Standpunkt von beliebiger Entfernung. Von diesem aus suchen sie nun mit einer kleinen Kugel in die Löcher zu werfen, wobei sie jedoch keinen Fuß über den Standpunkt hinaussetzen, noch sich vorwärts beugen dürfen. Wer ein großes Loch trifft, gewinnt am wenigsten, im mittleren mehr, und in dem mittelsten die Hälfte der noch bestehenden Kasse, als König. Der Zweite, der das Mittelloch trifft, ist Marschall und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von neuem an, ihm folgt der Marschall, und die Uebrigen nach der Stärke ihres Gewinnstes. Wie hoch oder um was man spielen will, wird vorher verabredet.

Geißen.

(571.) Man wählt einen ebenen festen Boden als Spielplatz. Auf die Stelle a werden 3—4 Steine in der Größe eines Hühnereies auf einander gelegt, oder man stellt hierher einen kleinen hölzernen Kegel oder pyramidenförmigen Stein, eine kleine Spanne hoch, auch wohl ein Horn (daher der Name des Spiels). Dies ist das Ziel, nach welchem geworfen wird. Zu diesem Zwecke versieht sich jeder Spieler, deren 6—12 und mehr sein können, mit einem platten, höchstens $2^1/_2$ cm dicken Stein, der etwas abgerundet und von der Größe einer Untertasse sein kann; doch kann man auch hölzerne Scheiben dazu nehmen.

b ist die Stelle, von wo aus nach dem Ziele geworfen wird, und sie ist etwa zehn Schritte von a entfernt. c, d, e, f, die etwa fünf Schritte von einander gemacht werden, sind in den Boden gerissene oder durch Steine bezeichnete Grenzlinien, so auch d f und c e. Bevor das Spiel beginnt, wird Einer durchs Los zum Wächter erwählt. Dieser ist der Dienende, denn er muß bei dem Ziele Wache halten und es wieder aufsetzen, wenn es umgeworfen wurde. Die Werfenden stehen vor e f, und Einer nach dem Andern wirft in einem gestreckten Bogen von b aus sanft seinen Stein nach dem Ziele. Hat ihn der Spieler abgeworfen, so muß er den nächsten Wurf erst dadurch lösen, daß er ihn wieder holt, ohne von dem Wächter berührt, d. h. mit seinem zusammengedrehten Taschentuche getroffen zu werden. In diesem kleinen Umstande liegt der Reiz des Spiels; denn es ist, wenn der Wächter auf seiner Hut ist, nicht so leicht, aber durch Schnelligkeit doch möglich. Jeder Spieler, der seinen Stein (seine Scheibe) abgeworfen hat, darf nicht wagen, sogleich hinauszulaufen, um ihn wieder zu holen, denn dazu würde er sich geradezu dem Wächter in die Hände liefern, sondern er bleibt neben b und beobachtet blos den Wächter. Findet er ihn unaufmerksam, so läuft er pfeilschnell hinaus und stellt dort seinen Fuß auf den Stein. Ist der Wächter aber zu aufmerksam, so müssen die Spieler bei b so lange warten, bis Einer von den folgenden Mitspielern das Ziel umwirft. Dann laufen Alle auf einmal und schnell hinaus, um ihre Steine zu holen, denn dem Wächter ist nicht gestattet, Einen eher zu berühren, als bis er das umgeworfene Ziel wieder aufgestellt hat. Oft ist es der Fall, daß man, durch Langsamkeit oder Schnelligkeit des Wächters beim Aufstellen unterstützt, hinauskommt und den Stein auch sogleich mit nach b zurückbringt. Liegt in diesem Falle der Stein jenseits der Linie c d, z. B. in x, so kann man ihn geradezu nehmen und damit nach b zurücklaufen; liegt er aber vor der Linie, z. B. in y, so muß man ihn aufnehmen und erst die Linie c d damit berühren, ehe man damit zurücklaufen darf.



Ein anderer Fall ist jedoch noch gewöhnlicher. Wird nämlich der Wächter zu schnell fertig, so kann man nicht gleich mit dem Steine zurücklaufen. Liegt nun derselbe jenseits c d, so stellt man sich mit dem Fuße darauf und bleibt so stehen, ja man kann auch den Stein von x her bis an die Linie c d heraufschieben, um sich den Rückweg zu verkürzen. Solange man auf diese Weise durch den Fuß oder die Hand mit dem Steine in Berührung bleibt, so lange hat der Wächter kein Recht, zu berühren; läßt man jedoch davon ab, so darf er es sogleich thun. Liegt der Stein aber vor c d, so darf man hier nicht auf demselben stehen bleiben, denn der Wächter hat das Recht, hier jeden, er sei, wer er wolle, zu berühren, weil der Raum c d e f als verboten angesehen wird. Man muß daher den Stein erst aufheben, denselben auf oder hinter die Linie c d bringen, und man kann hier, wie vorher, so lange mit ihm in Berührung bleiben, bis man in der Unachtsamkeit des Wächters oder im umgeworfenen Ziele eine Gelegenheit findet, wieder nach b zurückzukommen.

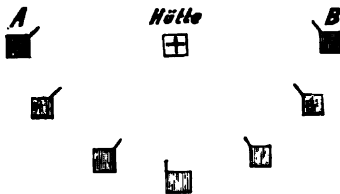
Zuweilen tritt der Fall ein, daß kein Spieler das Ziel umwirft und daß folglich keiner seinen Stein holen kann, dann müssen mehrere von beiden Seiten den Wächter bald hier, bald dort necken, als wollten sie hinauskommen, um seine Aufmerksamkeit zu theilen, bis einer wirklich seinen Stein auf diese Art zurückbringt. Wer auf solche Art und unter den angegebenen Umständen berührt wird, oder im Hinaus- und Hereinlaufen die Seitenlinien übertritt, ist Wächter. In beiden Fällen nimmt der bisherige Wächter die Stelle desselben unter den Werfenden ein.

In der Schweiz bohrt man in ein Brett drei schiefstehende Löcher und steckt drei gleich lange Beine darein, damit man es stellen kann. Nun wird ein Geißenhüter gewählt, der darauf achtet, daß ihm keiner von den Stockträgern die Geiß umschlagen oder umwerfen könne. Gelingt es einem Einzigen, so kann dieser und jeder Andere, der seinen Stock bereits unnütz dagegen verworfen hat, denselben ungebüßt wieder holen; haben sie, ohne zu treffen, die Stöcke verschleudert, so sucht der Geißenhüter im gleichen Augenblicke Einen mit seinem eigenen Stocke zu treffen und zugleich die Geiß umzuwerfen; damit beginnt das Spiel von neuem.

Der Bär brummt.

(572.) Der Spielplatz ist ein freier, am besten ein Rasen- oder Wiesenplatz. Der Spielkreis bildet die Grenze des freien Platzes, die hier mit A und B bezeichnet sind und liegen 15—20 m von einander entfernt. Von A bis B wird da, wo sich der Platz in zwei gleiche Hälften theilt, ein Stein mit einer flachen, glatten Seite, die etwa 15 cm im Quadrat hat, mit dem Boden gleichlaufend eingegraben. Dieser Stein heißt die Hütte. Um die Hütte werden in einer Entfernung von 5—5½ m im Halbkreise kleinere Steine, ungefähr 1½ m von einander entfernt nach der Zahl der Spieler — weniger einen — ebenfalls mit dem Boden gleichlaufend eingegraben. Diese Steine heißen Stände.

Etwa 25—30 Schritte von dem Spielkreise entfernt liegt der Länge nach eine Stange oder ein Brett von 3—3½ m Länge. Dies heißt die Losung. An dem Spiele selbst können drei bis acht Spieler theilnehmen. Der „Bär" besteht aus einem festen Stückchen Holz, ½ m lang und 2 cm dick, das an beiden Seiten gleichgeschnitten und auf dem einen Ende mit einem eingekerbten Kreuze versehen ist. Die Stöcke sind ¼ m lang, von geradem harten Holze, etwa 2 cm dick, das eine Ende jedoch stärker als das andere. Jeder Spieler bekommt einen solchen.



Die Hauptregeln des Spieles sind:

Einer der Spieler wirft alle Stücke, mit dem „Bären" oben darauf, über sich, und der, bei dessen Stock der „Bär" am nächsten liegt, ist Treiber, die anderen sind Schützen. Von diesen tritt jeder auf einen Stand; der Treiber stellt den Bären in die Hütte und tritt dem Spielkreise seitwärts, von wo aus er sein Wächteramt übt. Von der linken zur rechten Seite wird der Reihe nach so mit dem Stocke nach dem Bären geworfen, daß er mit der Mitte, oder noch besser mit dem stärkeren Ende des Stockes getroffen wird. Wer seinen Stand verläßt, meldet dies mit den Worten: „Mein Stand ist versperrt!" im andern Falle muß er seinen Stand abtreten und „Treiber" werden. Die geworfenen Stöcke bleiben liegen; der umgeworfene oder fortgerollte Bär wird nach jedem Wurfe vom Treiber wieder in die Hütte gestellt. Hat einer der Werfer aus der Reihe geworfen, so laufen alle Schützen schnell nach ihren Stöcken, der Treiber aber eilt, den Bären wieder in die Hütte zu stellen und hierauf einen Stand, der noch nicht wieder besetzt ist, einzunehmen. Der Uebrigbleibende ist allemal Treiber. Im Fall das „Kreuz" beim Bären gerade oben liegt, ruft der Treiber: „der Bär brummt!" oder, wenn das Spiel „die Ziege" benannt ist, „die Ziege meckert!" Bei diesem Rufe laufen Die, welche schon geworfen haben, nach ihren Stöcken (die Anderen bleiben bei ihren Ständen), dann zu der Losung, wo sie dreimal auf die „Stange" schlagen und rasch einen Stand zu bekommen suchen, indes der Treiber den Bären zur Hütte bringt und einen leeren Platz besetzt. Gelingt ihm dies, so wird der übrigbleibende Schütze Treiber. Im andern Falle geht das Spiel, wie oben, weiter.

Birnenkranzschießen.

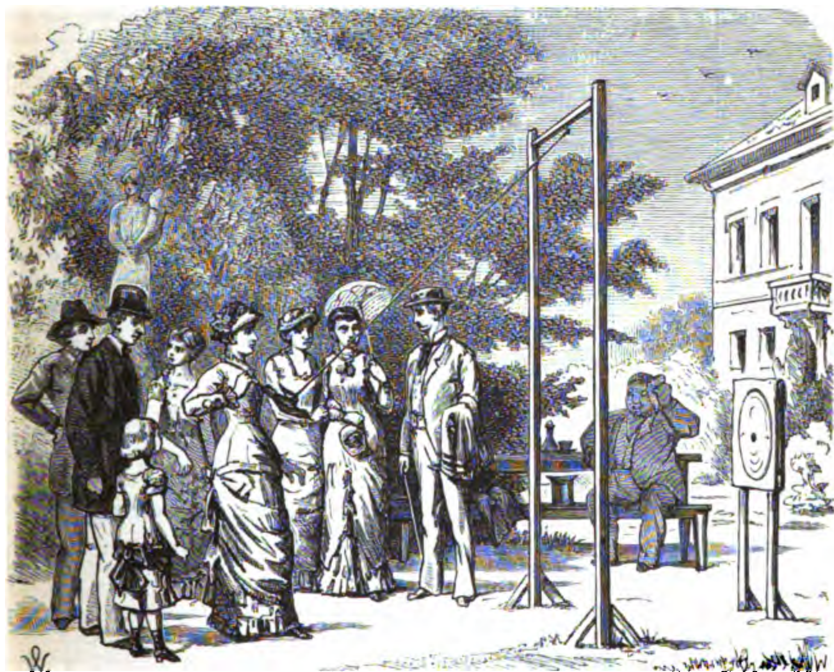
(573.) Man biegt und bindet einen Weidenzweig zu einem länglichen Rund und macht mit dem Messer ringsum leichte Einschnitte in die Rinde des Zweiges, damit die Birnen, welche daran gebunden werden, fester haften. In die Mitte des Zweiges hängt man die größte, die „Königsbirne", zu beiden Seiten zwei kleinere, die „Marschallsbirnen", und andere vertheilt man rings um den Zweig. Dieser Birkenkranz wird an dem oberen Ende einer drei bis vier Klafter hohen Stange angebracht, welche man dann senkrecht in der Erde befestigt, damit sie nicht durch die Schwere des Birnenkranzes oder durch den nächstbesten Prellschuß umgeworfen werden kann.

Das Los entscheidet die Aufeinanderfolge der Spieler. Darauf beginnt das Schießen nach dem Birnenkranze mit Armbrust und Pfeilen. Die Birnen, die jeder vom Kranze schießt, darf er für sich behalten, da er eine Kleinigkeit als Eintrittsgeld zum Spiele gezahlt hat. Es wird so lange geschossen, bis keine Birne mehr am Kranze ist. Wer die Königsbirne herabgeschossen, ist König des Spieles. Marschälle sind Die, welche

die Marschallsbirnen getroffen haben. Hierauf nehmen die Mitspielenden den König des Spieles, mit den beiden Marschällen zur Seite, in die Mitte und führen ihn im Triumph zu seinen Eltern, wo sie gewöhnlich Kaffee, Milch, manchmal auch Wein erhalten.
(Vernaleken und Branky, Die Spiele d. K. in Oesterreich.)

Das Stech- oder Stoßvogelschießen.

(574.) Statt des Ringes hängt hier ein mit Blei ausgegossener, 3—4 kg schwerer Vogel mit spitzem metallenen Schnabel an der 3 m langen Schnur, und statt des Hakens wird, wie beim Vogelschießen, ein hölzerner Vogel oder eine weiße, mit numerirten Kreisen und einem schwarzen Mittelpunkt versehene Scheibe an einem in der Erde feststehenden Pfahl aufgesteckt, nach welcher der an einer Schnur $1/_3$ m von der Erde hängende Stech- oder Stoßvogel ausgeschickt wird. Auch wird hier der Vogel nicht eigentlich geworfen, sondern nur dadurch, daß man ihn erst unter dem Punkte, wo die Schnur, an der er hängt, befestigt ist, zurückzieht und dadurch in Schwung bringt.



Das Stech- oder Stoßvogelschießen.

Der Spieler tritt hinter den Vogel in fester Stellung an, ergreift die am Schwanze des Vogels befindliche Schnur und zieht diese straff zurück. Das rechte Auge sucht den Schnabel des Vogels und das Ziel genau in eine Linie zu bringen; dann wird durch bloßes Oeffnen der beiden Finger der Bindfaden losgelassen, worauf der Vogel der Scheibe zuschießt. Hierauf wird der Schnabel aus der Scheibe wieder herausgezogen, fliegt zurück und der Aufseher des Spieles fängt ihn beim Stande wieder auf. Wer die meisten Augen oder Nummern an der Scheibe nach dreimaligem Schießen oder „Schwarz" getroffen, hat gewonnen. Die Zahl der Gänge wird nach Belieben vor dem Beginn des Spieles festgestellt.

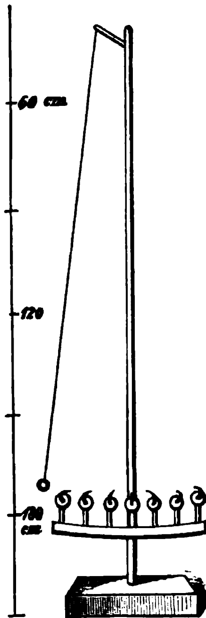
Ringschnellen.

(575.) Ein an einer Schnur aufgehängter Ring wird so im Bogen nach einem erreichbaren Haken geworfen, daß er an demselben hängen bleibt. Vorrichtungen dazu

finden sich häufig in Privatgärten, wie auf öffentlichen Plätzen und in Dorfschenken. Der Haken muß so angebracht sein, daß er in der Bogenlinie, welche der Ring beim Werfen beschreibt, liegt. Dieser Punkt wird leicht herausgefunden, indem man die Schnur, lose gehalten, nach dem Punkte, bei welchem der Ring zum Ausschwingen kommt, hinzieht, und ihn etwas tiefer anbringt, damit derselbe beim Zurückfallen daran hängen bleibt. Der Ring muß im Verhältnis zur Schnur so schwer sein, daß er die nöthige Schwungkraft giebt. Die Schnur kann, wenn eine eigene Vorrichtung fehlt, von der Zimmerdecke bis zur Kopfhöhe der Werfenden herabhängen und der Haken an einem Thürpfosten angebracht werden.

In der Gesellschaft wird das Spiel gewöhnlich so ausgeführt, daß eine Anzahl von etwa sechs bis acht Gängen, der Gang zu vier Würfen, gespielt wird. Der Reihe nach wirft jeder viermal hinter einander. So oft der Ring hängen bleibt, wird eins, geschieht dies viermal hinter einander, sechs gut geschrieben und dann das Resultat zusammengestellt. Haben Zwei die gleiche Zahl, so stechen sie unter sich. —

Mit einem ähnlichen Spiele vertreiben sich die jungen Leute in Grönland abends die Zeit. Sie haben ein kleines Stück Holz, welches am Ende ein Loch hat und womit sie nach einem Nagel, der als Ziel gesetzt ist, werfen. Wer das Holz zwanzigmal hinter einander an den Nagel bringt, gewinnt. Die Uebrigen, welche es nicht so weit bringen, erhalten so viele schwarze Striche in das Gesicht, wie ihnen Würfe an der Zahl Zwanzig fehlen.



Ringwerfen nach mehreren Haken.

Ringwerfen nach mehreren Haken.

(576.) In einem festen viereckigen Gestelle wird ein $1^1/_2$ m langer Stab befestigt, an dessen oberem Ende ein kleinerer, etwa 15—20 cm langer Stab angebracht ist, von welchem eine unten mit einem Ringe versehene Schnur herabhängt, deren Länge der Höhe der Häkchen, nach welchen, wie die Zeichnung zeigt, mit dem Ringe geworfen, angepaßt ist. Es wird vorher bestimmt, welchen der Haken der Werfer treffen soll. Trifft er keinen oder einen andern Haken als den bestimmten, so zahlt er Strafe. Bei mehr als sieben Haken, die man anbringt, wird die Schwierigkeit des Treffens noch gesteigert wegen des größeren Bogens, den die Schnur zu beschreiben hat.

Vogel-, Hirsch- und Scheibenschießen.

(577.) Am gewöhnlichsten wird nach einem Vogel (Adler, Papagei rc.) geschossen. Außerdem schießt man nach der Scheibe und der Flatterscheibe. Manchmal ist auf die Scheibe ein Hirsch gemalt, oder man hat statt dessen einen Laufhirsch von Holz, der an dem Ziele schnell vorbeigezogen wird. Der Sieger heißt König und genießt in einigen Städten laut der Gilden-privilegien noch einige Vortheile. Früher fehlte bei diesen Volksbelustigungen auch der Lustigmacher, welcher „Homester" („Herr Hofmeester") titulirt wurde, nicht.

Ursprünglich schoß man mit der Armbrust, später mit dem Doppelhaken und jetzt bedient man sich gewöhnlich der Windbüchse.

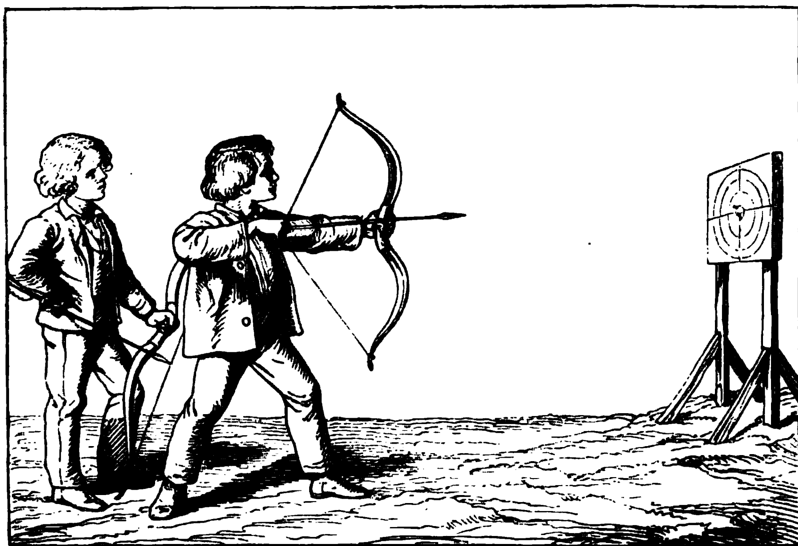
Bogenschießen.

(578.) Am zweckmäßigsten ist dazu eine Scheibe von Papier, welche auf einen Reifen oder viereckigen Rahmen von beliebiger Größe aufgespannt und in der Mitte einer Strohwand befestigt wird; diese muß ungefähr $1^1/_2$—2 m hoch, eben so breit, 60 cm stark und in einem Gestelle von Latten befestigt sein, damit die Pfeile darin stecken bleiben und nach dem jedesmaligen Schuß wieder herausgezogen werden können. Oder es genügt auch ein einfacher Holzständer mit der Scheibe. Wer bei dreimaligem Schießen dem Centrum am nächsten kam, hat das Spiel gewonnen. Die Spielordnung kann auch eine andere sein; man kann ebenso gut Gänge von 8, 10 und 12 Schüssen machen und das Ergebnis jedes einzelnen Schusses nach der Nummer des getroffenen

Ringes hinter dem Namen des Schützen in das Spielbuch eintragen. Wer die Scheibe fehlt, erhält 0, was beim Zusammenrechnen mit 1 in Abzug kommt 2c. Wer die Mitte trifft, dem werden 24 gutgeschrieben, und er wird Schießkönig.

An Stelle des Bogenschießens kann auch das Armbrust-, Rüstung- und Schnepperschießen treten.

Bei den Malebaren übt sich die Jugend von früher Kindheit auf, mit Bogen und Pfeil die Vögel zu bekriegen und nach dem Ziele zu schießen, daher sie in dem Gebrauche dieser Waffen besonders geschickt sind, obgleich sie auch Kugelbüchsen mit vieler Sicherheit abschießen und ihre Lanzen gut zu werfen wissen. Die Sicherheit, mit welcher sie mit dem Bogen treffen, ist ganz erstaunenswerth; so schießen sie z. B. mit etwas gemäßigter Kraft einen Pfeil in die Luft. Kaum fliegt er davon, so schießen sie ihm einen zweiten Pfeil mit größerer Kraft nach, so daß dieser letztere den zuerst abgeschossenen in der Luft einholt und ihn zerspaltet. — Das Bogenschießen der Perser geschieht zu Pferde. Es besteht darin, daß man vorzüglich rückwärts den Pfeil mit Sicherheit abzudrücken versteht, indem das Pferd in vollem Galopp vorwärts läuft.



Das Bogenschießen.

Oben auf einer Säule liegt eine Kugel. Der Reiter galoppirt aus der Entfernung nach dieser Säule hin, und wenn er an ihr vorbeigesprengt ist, so wendet er sich mit dem Oberleibe herum und drückt den Pfeil ab. Dieses Spiel ist in allen großen Städten Persiens gebräuchlich; die Könige selbst üben sich darin.

Das Beilkespiel.

(579.) Das in England unter der Bezeichnung Shovelboard bekannte Spiel war früher so beliebt, daß in keinem großen Hause ein Shovelboard-Tisch fehlte. Gewöhnlich stand er in der Vorhalle. Die Platte, von beträchtlicher Länge, doch viel weniger breit, muß zu diesem Spiele vollkommen eben sein. Am untern Ende, etwa 5 cm vor dem Rande des Tisches, ist eine Schnur parallel mit diesem gezogen, und $1^1/_2$ m weiter wieder eine, über welche die Münzen oder eigentlich Gewichte, mit denen die Spieler in gemessener Entfernung den Marklinien gegenüberstehen und schippen, mindestens gehüpft sein müssen, wenn der Wurf überhaupt gerechnet werden soll.

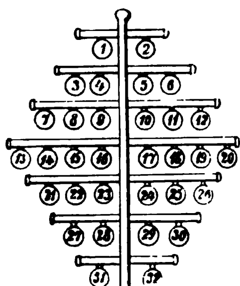
Jeder Theilnehmer am Spiel hat vier flache Gewichte von Metall, mit welchen einer nach dem andern trachtet, das Wurfstück in die richtige Schwingung zu setzen und über die letzte Marklinie zu bringen, so daß es dahinter liegen bleibt. Fällt es

vom Tisch herunter und gleitet in die zur Aufnahme von Fehlwürfen am Tischrande angebrachte Rinne, so gilt der Wurf nicht; bleibt es auf der Tischkante liegen, so werden drei Points gerechnet; liegt es zwischen der Linie und der Kante, ohne überzustehen, zwei, wenn auf der Linie und nicht darüber hinaus, ein Point.

Wenn Zwei spielen, geht es bis elf hinaus. Diese Zahl wird je nach der der Spielenden erweitert. Der längste Shovelboard-Tisch in London soll etwas über 1 m breit und 10 m lang gewesen sein.

Der Caber, ein schottisches Wurfspiel.

(580.) Eine ungefähr $3^1/_2$ m lange Tanne wird, nachdem ihre Zweige entfernt sind, abgeschält und unten etwas zugespitzt. Diesen glatten Stamm erhebt der Spieler bis zur Schulter und schleudert ihn senkrecht in die Höhe. Der Stamm muß ebenso herabkommen und einen Augenblick, das Gleichgewicht behaltend, stehen bleiben.


Pyramidenschießen.

Pyramidenschießen.

(581.) Der Fuß einer aus zusammengenagelten Latten gebildeten und mit Scheibchen behangenen Pyramide wird so tief in den Erdboden gerammt, daß die Figur unter dem mit Pfeilen oder Bolzen betriebenen Beschießen derselben festen Stand hält. Die schräg nach oben gebogenen Stifte, an welchen die aus hartem Holz gedrehten Scheibchen in ihren Oesen hängen, befinden sich auf der Rückseite des Lattenwerks. Jede von einem Wurfgeschoß berührte Scheibe fällt, der getroffenen Vorkehrung zufolge, herunter. Sieger ist, wem es gelingt, die letzte Scheibe zu treffen.

Swayka.

(582.) Swayka heißt in Rußland, wo dieses Spiel sehr üblich und beliebt ist, der dabei benutzte, einer Riesenstecknadel zu vergleichende Werfer. Die ganze Länge des Swayka beträgt gewöhnlich 19—22 cm, die Dicke ist der Länge angemessen und der Kopf ungefähr von der Größe eines gewöhnlichen Spielballs. Die Spitze der Swayka ist so scharf, daß sie nicht nur leicht in die Erde dringt, sondern auch selbst in einem Brette, bei kräftigem Wurfe, stecken bleibt.

Das Spiel geht in folgender Art vor sich:

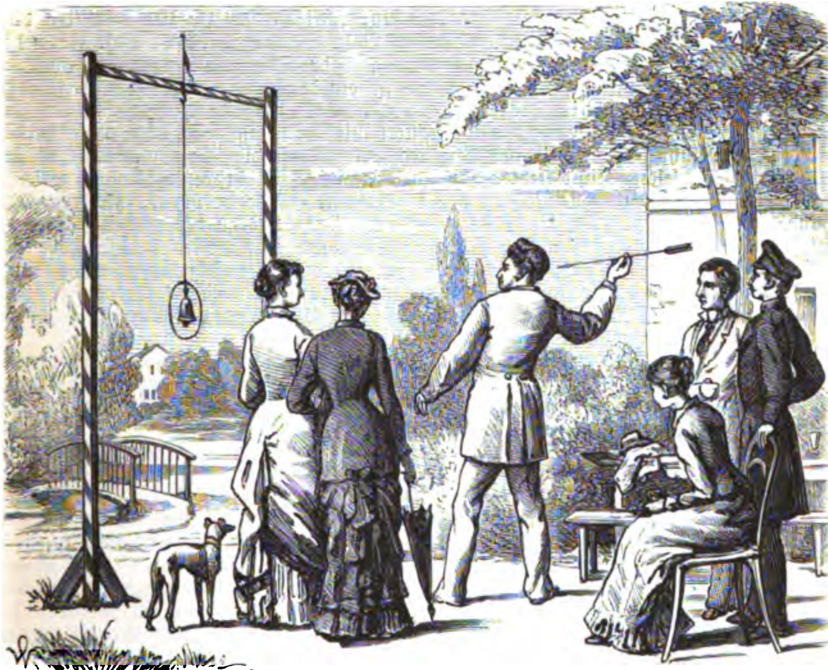
Man legt auf den Spielplatz mehrere eiserne Ringe von verschiedener Größe umher, von denen der größte etwa 14, der kleinste 4 cm im Durchmesser hat. Einer der Spielenden faßt den Swayka beim Kopfe und wirft ihn so zur Erde, daß er innerhalb einer dieser Ringe stecken bleibt. Er kann einen Ring nach Belieben wählen. Hat er den kleinsten sich ausgesucht und den Swayka in diesen hineingebracht, so nimmt er einen nach dem andern bis zu dem größten; gelingt ihm der Wurf bei allen, so ist er „König", ist dies bei Mehreren der Fall, so wiederholen diese unter sich das Swaykawerfen, und wer dann beim Stechen den Sieg erringt, ist „König". Dieser darf während des ganzen Spieles den Swayka nicht mehr selbst von der Erde aufnehmen, sondern ein Anderer muß dies thun und ihm denselben überreichen; er darf auch die Ordnung des Spieles bestimmen und leitet überhaupt das Ganze. Hat er jedoch bei einem größeren Ringe angefangen, wodurch er sich das Treffen erleichtert und den Swayka glücklich hineingebracht, so darf er nun auch mit den größeren und kleineren Ringen einen Versuch machen. König des Spieles kann er aber dann nicht mehr werden. Fehlt jemand, das heißt, gelingt es ihm nicht, den Swayka in den Ring zu schießen, den er sich vorgenommen und den er angezeigt hatte, so giebt er ihn an einen der folgenden Spieler, doch darf er vorher noch versuchen, ihn in einen größeren Ring zu werfen. Fehlt er bei allen oder hat er gar mit dem größten Ringe angefangen und diesen verfehlt, so wird er von dem Spiele ausgeschlossen und muß den übrigen Spielern jedesmal den Swayka überreichen, so lange, bis ein anderer durch gleiche Ungeschicklichkeit ihn ablöst.

Das Hammerwerfen.

(583.) Man bedient sich bei diesem schottischen Nationalspiel eines etwa 1 m langen Stabes mit einer sehr schweren gußeisernen Kugel daran, faßt den Stiel mit beiden Händen, schwingt den Hammer ein pärmal um den Kopf und wirft ihn, einen Anlauf bis zum Malzeichen nehmend, in die Weite. Der, welcher am weitesten von dem Anlaufmale zu werfen im Stande war, hat gewonnen.

Glöckchen klinge!

(584.) Zwei durch einen Querbalken verbundene Stangen, in deren Mitte an einer Schnur ein Glöckchen herabhängt, werden in der Erde befestigt. Obenauf wird ein Fähnchen gesetzt. Das Glöckchen ist von einem hölzernen Ring umgeben; es wird nach demselben mit hölzernen Pfeilen, die Bleispitzen haben, geworfen.



Glöckchen klinge!

Wer so trifft, daß das Glöckchen klingt, hat den besten Wurf gethan und ist König. Wer blos durch den Ring trifft, folgt ihm nach; dann kommen Die, welche blos durch die Pforte treffen, und die Letzten sind, deren Pfeil vor denselben niederfällt. In gleicher Reihenfolge gewinnt man, wenn um irgend etwas gespielt wird. Seinen Pfeil holt sich jeder selbst zurück.

Das Wurfspieß- und Lanzenwerfen.

(585.) Dieses Spiel ist für erwachsene junge Leute bestimmt. Der Wurfspieß oder die Lanze, mit welcher geworfen wird, ist eine glatte und gerundete Stange von trockenem und festem Holze. Die Schwere derselben richtet sich nach der Stärke des Werfenden, so auch die Länge und Dicke; die erstere beträgt gewöhnlich 1½—2 m, die letztere 4—5 cm. Die 5 cm lange Spitze des Geschosses ist oval und 16—20 cm abwärts mit Eisenblech beschlagen. Auch das Ende derselben umfaßt ein ebenso langes Beschläge, welches so viel Gleichgewicht geben muß, daß der Schwerpunkt der Lanze um 5—8 cm von der Mitte aus nach der Spitze zu fällt. An dieser Stelle muß sie also,

auf einem oder zwei Fingern ruhend, im völligen Gleichgewichte liegen bleiben. Als Ziel kann eine weiß angestrichene Scheibe von 1—1½ m im Durchmesser dienen, in deren Mitte sich wieder eine kleinere von 12 cm im Durchmesser befindet, welche ausgeschnitten und mit schwarzem Eisenbleche beschlagen ist. Diese kleine Scheibe ist auf der hintern Seite durch ein eisernes bewegliches Band unten befestigt, so daß sie, wenn sie getroffen wird, zurückschlägt, ohne herabzufallen. Auch kann auf der Rückseite, oben über dem Einschnitte der kleinen Scheibe, eine kleinere eiserne Haspe angebracht werden, durch welche ein leichtes Hölzchen gesteckt wird, welches bei dem richtigen Treffen des Zieles zerbricht. Diese Scheibe kann beim geraden Werfen auf einer 1½ m hohen und 16 cm starken, oder beim Bogen- oder Tiefwerfen auf einer bis zu 60 cm hohen Säule befestigt werden. Ferner kann das Ziel ein hölzerner Knopf sein, der an einer eben solchen Säule hinten durch ein eisernes bewegliches Band befestigt ist, so daß der Knopf durch das Treffen der Lanze zurückgeschlagen wird, ohne herabzufallen. Je kräftiger und fertiger der Werfende ist, desto entfernter muß der Stand vom Ziele sein, etwa 12—15 m. Alle übrigen Spieler stehen hinter dem Stande und keinem ist es erlaubt, über die Bahn zu laufen oder in die Nähe der Scheibe zu treten. Zu größerer Vorsicht kann auch der Werfende unmittelbar vor dem Wurfe „Achtung!" rufen. Der Wurf selbst ist ein dreifacher, nämlich: gerade, in einem Bogen oder in die Tiefe.

Beim Wurfe steht der rechte Fuß gequert mit ein wenig gebogenem Knie zurück, der linke ungefähr 60 cm weit vor dem rechten, so daß die Ferse mit dem Knöchel des rechten in gleicher Linie steht. Die linke Fußspitze ist ein wenig abwärts gerichtet und das Knie gestreckt. Die Rechte ergreift die Lanze im Schwerpunkte mit der vollen Hand. Die Linke wird in die Seite gestemmt. Der Ellbogen des rechten Armes ist gekrümmt und etwas nach außen gedreht. Die rechte Hand wird in die Höhe des rechten Auges, aber so weit wie möglich hinter dasselbe zurückgehoben. Das Auge sucht das Ziel, und die rechte Hand bringt Spitze und Ziel in eine gerade Linie. Zur Uebung kann der Spieler die Lanze auch mit der linken Hand abwerfen und muß daher die entgegengesetzte Stellung annehmen.

Wirft man nach der oben beschriebenen Scheibe, so hat Derjenige gewonnen, der in einer Tour von sechs Gängen die meisten Male das Ziel vollkommen traf. Will man aber kein Ziel annehmen, so erhält den Preis Derjenige, welcher den Wurfspieß am weitesten wirft.

Das Eiskugeln.

(586.) In Schleswig-Holstein ist das Eisbosseln (Klootschießen), das eigentliche nationale Winterspiel. Dabei hat man zweierlei Kugeln, größere und kleinere; jene sind von Eisen oder Holz und mit Blei ausgegossen, gewöhnlich 1—1½ kg schwer, und werden entweder „über der Hand" (Ansatz in Kopfhöhe) oder „unter der Hand" (Ansatz vom Rückenwirbel aus), fortgeworfen; die kleineren Kugeln sind nur 100 bis 170 g schwer und werden mit einem Schwung (Kreisschwingung des Armes um die Achselhöhle) fortgeschnellt.

Zu diesem Spiele fordert die junge Mannschaft des einen Dorfes oder Kirchspieles die des andern heraus; jede Partei zählt gleich viele Theilnehmer, oft 50 bis 100, oder zwei Mädchen gelten für einen männlichen Theilnehmer. Jeder Einzelne hat seinen Gegenmann auf der andern Seite, über welchen Punkt man sich vorher vereinigt, und die Gegenpäre so, wie sie nach ihren Kräften zu einander passen, wählt. Ueberdies werden „Spielordner" ernannt: der Rothmann oder Lehnsmann, der die Oberaufsicht führt; der „Legger", welcher vorauszugehen hat und mit einem Stocke den Platz, wo die geworfene Kugel liegt, bezeichnet, auf welchen Stock alsdann der Werfer bei dem neuen Wurfe seinen Fuß setzt; der „Oproper", der die Namen Derjenigen aufruft, welche an die Reihe kommen, und „die beiden Wegweiser", von welchen jeder seiner Partei die günstigen Stellen zeigt, von wo aus die Kugel beim Niederfallen noch weiterrollt. Ist der Anfang und das Ende der Wurfbahn festgesetzt, so beginnt das Wettkugeln, wobei es darauf ankommt, welche Partei ihre Kugeln zuerst an das Ziel bringt, das oft dreiviertel Meilen entfernt liegt. Abwechselnd wirft A von der einen und a von der andern Seite, dann B und b ꝛc., bis das Ziel erreicht ist. Soll vom Ende der Bahn aus wieder zum Ausgangspunkte zurückgeworfen werden, so bekommt die überlegene Partei das Recht, von dem Orte an, wo die zurückgebliebene

Kugel der Gegenpartei liegen blieb, ihren Stand zu nehmen und von da zurückzuwerfen, wogegen die andere Partei am Ziel, wo die gegnerische Kugel lag, beginnen muß.

Der Kampfpreis besteht gewöhnlich in einigen Tonnen Bier, die von der unterliegenden Partei bezahlt und gemeinschaftlich getrunken werden, wobei gejubelt, getanzt und Freudenschüsse abgefeuert werden. Aber höher wird die Ehre des Sieges geschätzt.

In der Schweiz werfen je zwei Parteien auf der Landstraße mit je einer Kugel um die Wette, oft über eine Stunde vom Dorfe weg und zurück, und hat die verlierende Partei der gewinnenden gewöhnlich den nachfolgenden Trunk zu bezahlen. — Verwandt damit sind Ourling in Schottland, Cluiten, Calluiten in Holland, Iisblocken (mit Eisschollen auf dem Eise wetteifern) in Flandern.

Diskuswerfen.

(587.) Die Erfindung des Diskuswerfens schreibt die Mythe dem Perseus zu. Die Haltung des Körpers dabei zeigt genauer die berühmte Statue des Myron, welche hier im Bilde beigegeben. Ein Theil der Gestalt ist nach vorn geneigt, die Augen sind auf die Hand, welche den Diskus hält, gerichtet, der Schwerpunkt liegt auf dem rechten Fuß, das rechte Knie ist nur etwas gebeugt, das andere Bein stärker gebogen und auf den Zehen ruhend, als ob der Athlet sich in seiner ganzen Höhe aufrichten wollte, der rechte Arm ist erhoben und mit der ganzen Muskelkraft ausgestreckt. Durch eine Oeffnung in der Mitte des etwas ausgewölbten Diskus von schwerem Gewicht war eine Schnur oder ein Riemen gezogen, an welchem man die Scheibe fortschleuderte.



Statue des Diskuswerfers im Vatikan.

Die Schweizer nehmen diese Kraftübung heute noch mit Steinen, wie ehemals die griechischen Diskuswerfer, vor; sie heben den Stein bis zur Schulter, beugen sich und springen einige Schritte nach vorn.

Nach jedem Wurfe ward bei den Griechen die Stelle, wo ein Diskus niedergefallen, durch ein Merkmal bezeichnet, und da die Entfernungen der besten Würfe nur wenig von einander abwichen, so wurde die Diskusweite als ein bestimmtes Längenmaß genommen.

Bei den Wettspielen steckte man überhaupt kein bestimmtes Ziel auf, sondern jeder warf die Wurfscheibe, wenn die Reihe an ihn kam, so weit wie möglich, und Der, welcher am weitesten geworfen, war Sieger.

Zum Schleudern der Wurfscheibe gehört nach alledem ebenso viel Geschicklichkeit wie Kraft, und offenbar entstammt diese Turnübung dem antiken Diskuswerfen. Die Wurfscheibe unserer Tage ist jedoch von Eisen und flach, mit einer Oeffnung in der Mitte und je nach der Kraft und Stärke des Schleuderers von größerer oder geringerer Schwere; eben davon hängt auch die Bemessung ab, bis wie weit ein jeder seine Scheibe zu werfen hat, oder von welcher Stelle aus.

Bei diesem Spiel wird ein eiserner Stift bis auf einige Zoll in den Boden gebohrt, und in einer Entfernung von 10—15 m ein zweiter in gleicher Weise festgemacht. Zwei oder vier, sechs, acht und mehr Personen in zwei Parteien getheilt, die um den Sieg kämpfen, stehen an der einen Seite der Marken und werfen eine gleiche Anzahl von Wurfscheiben nach der andern hinüber. Die dem jenseitigen Markstift am nächsten liegenden werden angerechnet, aber nur bedingungsweise.

Wenn z. B. eine dem A zugehörende Scheibe dem Stift am nächsten liegt und eine andere von B nahebei, so kann A nur eine beanspruchen, wenn auch alle seine

übrigen Wurfscheiben dem Rob näher als die von B liegen, denn die eine von B näherliegende schließt alle anderen dahinter aus. Wenn diese eine nicht dazwischen gefallen wäre, so hätte A alle, die er weiter als die übrigen geworfen, einzeln berechnen können. Nachdem sämtliche Theilnehmer ihre Scheiben geworfen, gehen sie nach der entgegengesetzten Seite und bestimmen den Stand, dann nehmen sie ihre Stellungen ein und werfen ihre Scheiben zurück. Dies wird so lange fortgesetzt, bis das Spiel entschieden ist.

Boomarang.

(588.) Dieser fremdartig klingende Ausdruck für ein australisches Spiel mit einem gekrümmten und an einer Seite schneidig scharfen Wurfholz soll den Wilden entstammen, welche den Ton, den das Schwirren des Wurfstücks durch die Luft verursacht, in dem Worte nachzubilden versucht haben. Wurfübungen mit diesem knieförmigen Holz können mit der Steinschleuder nur auf freien Ebenen vorgenommen werden. Man faßt „das Kniestück“ an dem einen Ende und wirft es, weit ausholend, mit aller Kraft in die Höhe oder in die Weite, wo es entweder an einem gesteckten Ziel in den Boden einschneidet, oder, seiner Eigenthümlichkeit gemäß, zu dem Werfer zurückspringt.

Die rechtwinklig gebogene Form ist auf der einen Seite glatt, auf der andern etwas ausgeschweift, und muß, damit sich das Holz nicht werfen kann, aus einem Stück, und sehr genau gefertigt sein; denn darin beruhen alle seine Vorzüge, die aber nur die Australier selbst zur Geltung zu bringen wissen, welche dieses rückwärts springende und die ihm in den Weg kommenden Gegenstände vernichtende Werkzeug auf der Jagd nach Sumpfvögeln anwenden.

Es kommt sehr viel auf die Wurfart bei dem Boomarang an, wonach sich deren Wirkungen an sich mathematisch berechnen lassen und auch dessen elliptische Umkehr richtet. Jedenfalls hat ein zufälliger Wurf mit einem ähnlich gewachsenen Ast auch zur Erfindung des Boomarang geführt.

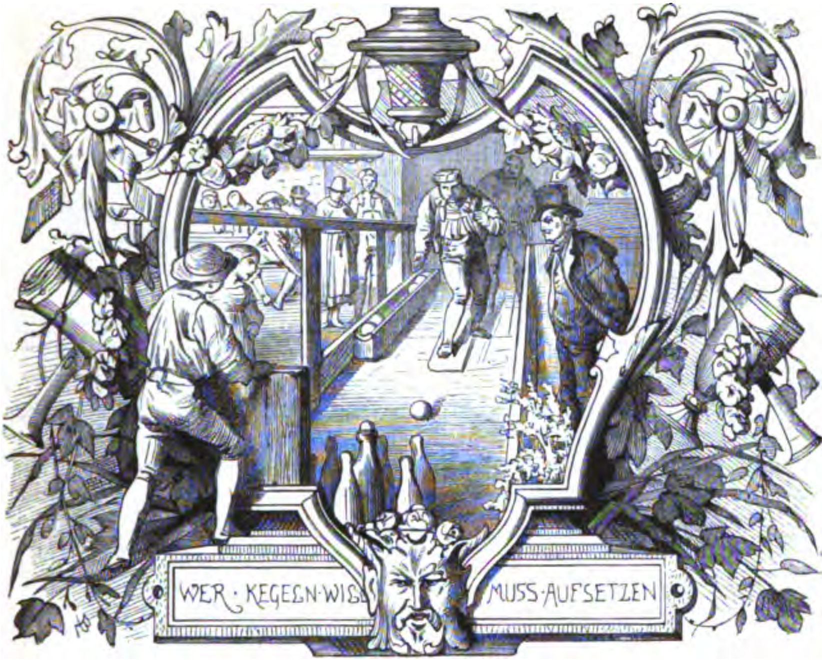
Der Australier trifft mit dem Boomarang ganz genau Gegenstände und Thiere, die hinter anderen versteckt sind. Nahe Gegenstände werden durch den Rücksprung oft getroffen. Auch um einen Gegenstand herum wird der Boomarang mit der rechten Hand geworfen und mit der linken aufgefangen; selbst wenn der eine rechts, der andere links getroffen, tödtet er sicherlich das ausersehene Opfer.

Die seltsamen Richtungen, die der Boomarang im Fluge nimmt, lassen sich dadurch erklären, daß die gerade Linie, in welche ihn die Kraft des Wurfes zu versetzen strebt, nicht durch den Schwerpunkt des Körpers geht, der sich dem längeren Ende etwas näher als dem kürzeren befindet, woraus eine fortgesetzte Drehung um diesen Schwerpunkt entsteht, die mit fast gleicher Energie bis zum Fall des Holzes fortdauert. Der Boomarang durchschneidet mittels seiner glatten Oberfläche leicht die ihn tragende Luft, und hat man ihn etwas aufwärts geworfen, so steigt er zu einer beträchtlichen Höhe empor, wodurch es den Anschein gewinnt, als sei er so hoch geworfen. Außerdem übt die Centrifugalkraft ihre Wirkung aus und sucht den Gegenstand in ihren Kreis zu ziehen, infolge dessen dieser eine Ellipse beschreibt, deren höher getriebene Krümmungen mit dem aufgehobenen Widerstand der Luft ebenfalls nachlassen. Hieraus erklärt sich das Zurückkehren des Wurfholzes nach dessen Ausgangspunkt.

John Bull.

(589.) Dieses aus England stammende Glücksspiel kann im Freien wie im Zimmer vorgenommen werden. Es gehört dazu ein in sechszehn kleine Abtheilungen gebrachtes Brett. In jedes dieser durch Einschnitte oder Striche bezeichneten Quadrate sind Nummern geschrieben, die mit 1 beginnen, dann aber bunt durch einander gestellt werden: die zweite Nummer 5, die dritte 10, dann 100, bis 500, die niedrigsten Ziffern neben die höchsten, und auch die hohen mitunter in kleinere Abtheilungen als die niedrigen. Der Zahl 500 gegenüber wird ein Zeichen gemacht, von wo aus die Spieler zu werfen haben, welche der Reihe nach eine Münze von beliebigem Werth einsetzen und ihren Gewinn je nach der Nummer in dem Felde, in welches die Münze fällt, einziehen. Liegt sie auf einer Linie zwischen zwei Feldern, so ist dies ein Fehlwurf.

Gewöhnlich reichen die Nummern bis zu Zweitausend — 2000 — doch können sie nach Uebereinkommen erhöht und ermäßigt werden.



4. Kegelschießen.

Das Kegelspiel ist wahrscheinlich deutschen Ursprungs; es war schon in der alten Heidenzeit gebräuchlich und ein Anhang der hohen Feste. Die dazu gebrauchten **Kegel**, deren Namen (althochdeutsch chegil) nicht nur in allen germanischen Sprachen, sondern sogar auch im Russischen und Littauischen wiederkehrt, wurden, wie es scheint, anfangs aus den Schenkelknochen des dem Wodan geopferten Pferdes oder den Beinknochen der den Göttern geopferten Kriegsgefangenen gefertigt.

Eine ziemlich genaue Schilderung des Spieles giebt uns der Dichter des „Renners", Hugo von Trimberg (Vers 11, 364 ff.), und so stellen es auch Bilderhandschriften dar. Aus Deutschland, wo es zu Anfang des sechzehnten Jahrhunderts schon so allgemein war, daß Murner ein allegorisches Gedicht unter diesem Namen („Kögelspil gebractfiziert ausz dem geczigen zwytracht des Glaubens", 1522) verfassen konnte, kam es nach den Niederlanden und England.

Die Zahl der Kegel ist jedoch nicht immer Neun, sondern der „Renner" weiß nur von Drei, was allerdings eine ebenso heilige Zahl war wie Neun. Auf englischen Bilderhandschriften sieht man bald sechs, bald acht, bald neun Kegel in einer Reihe und nicht im Quadrat aufgestellt, jedoch nach diesen wurde nicht mit einer Kugel geschoben, sondern mit einem Stocke, auf dem Boden kauernd, geworfen (club-kayles); theils daraus ergiebt sich das Entstehen des Kegelspiels, theils aus dem alten Steinstoßen und Steinwerfen, einem Wettspiel an den alten

heidnischen Götterfesttagen, welches in Halberstadt noch im sechzehnten Jahrhundert geübt ward, indem man nach einem Götzenbilde, das einen Kegel darstellte, warf.

In Frankreich, wohin die Franken das Spiel gebracht haben mögen, ward es unter Karl V. (um 1370) verboten. Später unterschied man dort von der älteren Form, die wieder von der allerältesten, dem jeu de quilles à bâton, abwich, eine besondere Art jeu de Siam, gerade zu der Zeit erfunden, wo die Gesandten des Königs von Siam Ludwig XIV. vorgestellt wurden.

Der Name Kegelbahn (oder Bosselbahn) oder Kegelschub ist ziemlich alt. Der Platz, auf welchem die neun Kegel aufgestellt werden, heißt von Alters her „der Kessel", woher auch die Redensart „der Kessel brennt", wenn alle Neune geschoben werden, die dann auch auf andere Spiele übertragen wurde. Der „Kesselbube" ist jetzt in den Kegeljungen aufgegangen, wie die frühere Bezeichnung „eine Drub", für einen Fehlwurf, anderen Allegorien wie „Rehbock", „Loch" 2c. gewichen, woraus in logischer Folge der „Lochwein" entstanden, welchen der in Flaschen zahlen mußte, der ungebührlich viele „Löcher" hinter einander geschoben und der von der Kegelgesellschaft gemeinschaftlich verzecht wird.

„Eine Drub" ist eine besondere Art „Loch", hier nämlich, wenn die Kugel nach der Seite abweicht und ihr Ziel unerreicht bleibt.

Entfällt die Kugel der Hand vor dem Schieben, so heißt das ein „Sandhase".

Weicht die Kugel so weit von der Mitte ab, daß sie rechts und links anrennt, so heißt das „Anbanden", worauf eine Straftaxe steht, abgesehen von Dem, was sie „an Holz" noch umwirft.

Kegel, die eine Kugel von rückwärts umwirft, werden nicht gerechnet, wenn es nicht vorher ausgemacht wurde.

Die Kugel darf überhaupt nicht „zu voll" ankommen; es genügt ein gemäßigter Kraftaufwand beim Abschieben. Die Hauptsache ist Sicherheit, ein fester Blick und eine feste Hand, auf die man sich verlassen kann. Auch die Haltung muß eine aufrechte mit geschlossenen Füßen sein; alle sonstigen Evolutionen mit Armen und Beinen sind üble Angewohnheiten ohne Zweck. Man kann auch beim Schieben den linken Fuß vor, den rechten zurücksetzen, muß jedoch eine Seitenstellung haben, so daß der rechte Arm in die Mitte der Bahn kommt.

Für Anfänger ist es rathsam, sich auf einer bestimmten Bahn erst einzuüben, ehe sie mit dieser wechseln, bei einiger Sicherheit dies aber dann recht oft zu thun, um auf Kies-, Cement- und Bohlenbahnen gleich „zu Hause" zu sein. Die Bohle ist gewöhnlich in der Mitte etwas tiefer — ausgekugelt — und das Schieben darauf für Anfänger erleichtert. Es ist ihnen zu rathen, die Kugel mit mäßigem Schwung aufzusetzen und abrollen zu lassen. Langsam kommt auch zum Ziel, und im sanften Lauf wird von der Kugel meistens mehr Holz umgelegt als im Sturm.

Der Kantenschub, den die Linksspieler mit Erfolg exekutiren, erfordert schon mehr Geschick.

Ferner darf die Kugel nicht staccato von oben herab aufgesetzt werden, sondern muß in schrägem Fall wie schwimmend abrollen.

Zu den üblen Unsitten beim Kegelschieben gehört das Lachen über einen Fehlwurf des Andern, das Pariren, das Nachlaufen der Kugel, als wolle man ihr helfen, weiter zu kommen, wobei man auf der glatten Bahn leicht zu Falle kommen kann: auch das Schleifen mit dem Fuß ist unstatthaft. Ein guter Kegelschuh ist in dem letzteren Falle sehr dienlich. Dies ist ein kurzer lederner Schuh, eine Art Vorschuh des Stiefels, der über diesen wie ein Schlittschuh angeschnallt wird.

Die Frage: ob gedeckte oder offene Kegelbahnen? beantwortet sich von selbst. Um für alle Fälle geschützt zu sein, wird eine gedeckte Kegelbahn immer einer unbedachten vorzuziehen sein; die Ventilation fehlt ohnedies an den Seiten nicht, die im Sommer stets offen sind und zugleich eine Zuschauergalerie abgeben.

Ist die Kugel schon zu abgeschoben und ungleich, so muß sie gewalzt werden.

Das Kegelbrett oder das Kreuz — der Theil der Bahn, wo die Kegel aufgestellt werden — muß von festem Holz und so in den Boden eingelassen sein, daß es mit der Bahn in gleicher Ebene steht. Es befindet sich am Ende der Bahn, heißt auch Fundament und hat die Form eines regelmäßigen Vierecks mit der einen Spitze nach dem Spieler gerichtet. Kegelbleche heißen die dünnen Metallplättchen, auf welche die Kegel gestellt werden, um genau in derselben Entfernung von einander zu stehen. Zu dem „Langschieben“ gehört selbstverständlich eine lange Kegelbahn, zu dem „Kurzschub“ eine Stoßbahn.

Die sehr verschiedenen Werthbestimmungen haben ihren Grund in der großen Verschiedenheit des ganzen Kegelzubehörs, sowohl der Bahn wie der Kugeln und Kegel. Wenn die Kegel gegen die Größe der Kugeln zu weit aus einander stehen, so gehören schon Würfe von sechs Kegeln zu den Seltenheiten und alle Neun kommt unter hundert Würfen kaum einmal vor, während bei anderem Verhältnis dieser Fall in jeder Partie eintritt.

Das Kegelspiel und die damit verbundenen Abrechnungen sind überhaupt die mannigfaltigsten. Zuweilen verbinden sich mehrere Personen, blos um den höchsten Wurf oder um die größte Kegelzahl in einer bestimmten Anzahl Würfe zu spielen. Zuweilen darf nur ein bestimmter Kegel getroffen werden, welcher entweder allein oder mit den übrigen zusammen aufgesetzt wird. Auch wird mitunter ein Preis ausgesetzt für Den, der in den wenigsten Würfen alle Neun umwirft.

Die Größe der Kugeln richtet sich nach der gewöhnlichen Größe der menschlichen Hand. Sie müssen bequem und fest gefaßt werden können, damit sie dem Spieler nicht beim Ausholen zum Wurf aus der Hand fliegen, 8—13 cm im Durchmesser ist die gewöhnliche Größe. Die Kegel müssen zu den Kugeln, sowohl was ihre Schwere wie Größe betrifft, in dem richtigen Verhältnis stehen, ebenso die Zwischenräume der Aufstellbleche. Da sich auch die Frauen gern am Kegelschieben betheiligen und die Bewegung dabei ihrer Gesundheit sehr zuträglich ist, so wäre es zweckmäßig, in Familiengärten wenigstens die Einrichtung durch zierlicheres Material — leichtere Kugeln — so zu treffen, daß das weibliche Geschlecht dieses Vergnügen nicht ganz entbehren müßte.

Kugelrollplätze — bowling greens — sollen in England zuerst zum allgemeinen Volksvergnügen aufgekommen sein. Auf dem Lande, in kleinen Städten und selbst in der Nähe der Hauptstadt sind noch heute solche zu finden, doch nicht mehr so besucht und benutzt wie ehedem.

Später kam man auf den Gedanken, bedeckte Rollwege anzulegen und selbst den Wohnsitzen anzuschließen, um auch bei schlechtem Wetter mit aller Bequemlichkeit rollen zu können, und wo die Damen, wenn sie nicht selber Kugeln rollten, doch als Zuschauerinnen an dem Spiel theilnahmen. Es scheint, daß bald nach Einführung der Rollalleen diese wieder abkamen, um den Kegelbahnen zu weichen, die sehr schmal, eingeschlossen und 15—20 m lang waren. Am äußersten Ende derselben wurden neun kleine Puppen auf einem verschobenen Viereck — Holzplatte — aufgestellt. Nach diesen Puppen kegelten die Spieler in Reihenfolge, und ein Knabe, welcher neben den Figuren stand, rief die Zahl der gefallenen Kegel

aus, stellte sie wieder auf, warf die Kugel in eine schräg neben der Bahn laufende Rinne, und das Spiel begann von neuem. Man nannte es „Holländisch-Räubern“.

Nach einem Schriftsteller des siebzehnten Jahrhunderts muß zum Kugelrollen der Boden mit großer Vorsicht gewählt, sodann das Senken, Sichwinden, Hängen oder Neigen und noch andere vortheilhafte Eigenschaften entweder auf offenen Plätzen oder in den Alleen benutzt und die Auswahl der Kugeln mit großer Sachkenntnis getroffen werden. Flachkugeln seien die besten für Alleen; Kugeln, die auf der einen Seite schwerer, für offene Plätze vortheilhafter und Rundkugeln für grüne, kurzgeschorene Rasen, fügt der Schriftsteller hinzu.

Gleichviel ob auf freien Plätzen oder in Alleen, entstammt das Kugelrollspiel dem Mittelalter, und kann dessen Ursprung bis in das dreizehnte Jahrhundert zurückgeleitet werden. Wie eine Zeichnung aus dieser Zeit lehrt, wurden zwei Kegel in einiger Entfernung von einander aufgestellt und das Geschäft der Spielenden bestand offenbar darin, abwechselnd mit einer Kugel nach denselben zu rollen.

Noch einfacher war das französische „Carreau“, bei welchem es keinen andern Gegenstand danach zu rollen gab als die Kugel selbst, mit der man dann wieder rollte. Auch legte man drei Kugeln in gemessener Entfernung von einander, und diese mußten durch den Gegenstoß der Rollkugel bewegt und weiter getrieben werden.

Bei allen drei Spielarten hatte jede Person anfangs nur eine Kugel, später drei bis vier Bälle.

a. Das deutsche Kegelspiel.

(590.) Vom deutschen Kegelspiel giebt es, wie schon gesagt, zwei Arten, die sich durch die Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden: das lange Kegelschieben auf einer langen Bahn und das kurze auf einer sogenannten Stoßbahn. Die gewöhnliche Spielmethode bei beiden ist die folgende: Jedem der vier, acht oder mehr Spieler werden 12, 16 oder 24 Points unter seinen Namen geschrieben, das heißt, sie werden ihm im Stamme angeschrieben: diese sind gleichsam eine Schuld oder ein Minus, das er abverdienen muß. Nach jedem Wurfe werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Points gemacht, also gleichsam sein Minus abbezahlt und sonach nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Kegel sein Plus. Das nennt man: sie werden ihm gut geschrieben, und von den anderen Spielern, die noch Minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viele Kegel zu werfen, um bald und so viel wie möglich Plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß einige schon Plus haben und andere dagegen noch Minus, so wird jenes summirt und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus gerade gleich ist; dann ist das Spiel beendigt, und Diejenigen, welche noch Minus, das ist, noch Kegel im Stamme haben, bezahlen jeden Kegel an die Anderen. Die Schwierigkeit ist hierbei, durch den letzten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, also das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A. 4, B. 5, C. 6 Kegel gut geschrieben oder Plus haben und dagegen D. 3, E. 5, F. 8 Minus, so daß hier 16 Minus und dort 15 Plus sind, so darf Derjenige, an welchem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Kegel umwerfen, und jeder, den er mehr wirft, wird ihm von der Zahl seiner gemachten Kegel abgezogen 2c.

Die gebräuchlichsten Regeln des deutschen Kegelspiels sind:

1. Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten.

2. Daß gar kein Kegel umgeworfen wird, kann auf vierfache Weise geschehen:

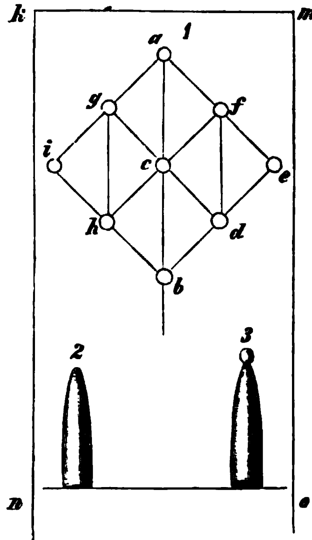
a. die Kugel geht zwischen dem Seiten-Eckkegel und der Bande durch; alsdann verliert der Spieler einen Point. Man nennt dieses ein „Loch“, auch wohl einen „Rehbock“ machen;

b. zwischen dem Seiten-Eckkegel und den beiden Nebenkegeln, nach der untenstehenden Figur zwischen e und f. Ist ebenfalls ein Loch, und wird einer schlecht geschrieben;

c. zwischen der Mittelreihe a, c, b und einer der Seitenreihen f, d und h, g heißt ein gut Loch und gilt entweder gar nichts, oder wohlfeiler drei Points;

d. die zu schwache Kugel erreicht die Kegel gar nicht. Gilt wie ein Loch, einen Point zum Nachtheil.

3. Wer das Wurfbrett nicht berührt, dem wird ebenfalls ein Point schlecht geschrieben, und wenn er alle Neun umwerfen sollte. Zuweilen wird jedoch der Wurf über das Brett hinaus bestraft, seitwärts denselben zu thun aber erlaubt; und gewöhnlich ist dies beim Ausmachen der Fall, wo nur eine bestimmte Anzahl Kegel umgeworfen werden darf, und nicht, wie im Laufe des Spiels, so viel man kann.



4. Kegel, die durch den Rückprall der Kugel umfallen, werden nicht gezählt.

5. Wird die Kugel, bevor sie die Kegel erreicht, durch ein äußeres Hindernis, z. B. durch einen in die Bahn geworfenen Stein ꝛc. aufgehalten oder deren Richtung verändert, so steht es dem Spieler frei, noch einmal zu werfen.

6. Ein durch die Kugel oder einen benachbarten Kegel ganz außerhalb seines Bodenblechs gerückter Kegel wird als umgefallen gezählt; nicht aber, wenn er blos auf dem Bodenbleche verschoben wird.

7. Der König allein aus der Mitte heraus geworfen, gilt drei, hin und wieder auch wohl sechs.

8. Der vordere Eckkegel allein gilt zwei.

9. Die drei mittelsten Kegel a, b, c allein gelten sechs. Beim Ausmachen gelten aber die drei letzten Würfe nur nach der Anzahl der umgefallenen Kegel, wie es das Ausmachen erfordert; z. B. es wären noch 1, 2 oder 3 Points im Spiele, so würde der König allein in jedem dieser Fälle ausmachen, sowie auch die drei mittelen Kegel ꝛc.

10. Es giebt acht Würfe, die man Ehrenwürfe (Honneurs) nennt, weil sie, ihrer Seltenheit wegen, mehr gelten als die Zahl der gefallenen Kegel. Dahin gehört der unter 2, c erwähnte Wurf mitten durch; ferner die drei unter 7, 8, und 9 erwähnten Würfe, und endlich sieben Kegel, acht Kegel, acht Kegel um den König, d. h. daß der König in der Mitte allein stehen bleibt, und endlich alle neun Kegel.

Der Werth dieser Ehrenwürfe wird aber fast in jeder Stadt, ja auf jeder Bahn verschieden angenommen: sieben Kegel gelten acht Points, aber auch wohl sieben gut, d. h. alle Kegel, welche der Spieler noch im Stamm hat, werden gelöscht, und ihm sieben gut gerechnet; acht Kegel gelten zwölf Points, aber auch sechzehn gut; acht um den König gelten sechzehn Points, aber auch wohl vierundzwanzig gut.

Alle neun Kegel gelten 24 Points, beendigen aber auch wohl die ganze Partie, so daß dem Werfer alle Kegel bezahlt werden, welche sämtliche Mitspieler noch in ihren Stämmen haben.

Diese sehr verschiedenen Werthbestimmungen haben ihren Grund in der großen Verschiedenheit des ganzen Kugelzubehörs, sowohl der Bahn wie der Kugeln und Kegel. Denn es giebt Bahnen, wo fast in jeder Partie alle Neun geworfen werden, und andere, wo dieses in hundert Partien kaum einmal vorkommt. Wenn, wie schon erwähnt, die Kegel gegen die Größe der Kugeln zu weit von einander stehen, oder sehr kurz sind, so gehören schon Würfe von sechs Kegeln zu den Seltenheiten.

11. Beim Ausmachen, d. h. wenn mehr Kegel geworfen werden können als noch überhaupt im Spiele sind, das will sagen fünf und weniger (denn sechs wäre noch ein voller Wurf, weil die Honneurwürfe auch ausmachen), dürfen nicht mehr geworfen werden, als vorhanden sind. Die mehr geworfenen „gehen" dem Werfer zum Nachtheil.

Die Ehrenwürfe aber haben den Vorzug, das Spiel zu beendigen, wenn ihr Werth nicht geringer ist als die Zahl der noch vorhandenen Kegel; z. B. alle Neun machen aus, auch wenn nur noch ein Kegel im Spiele wäre.

Zuweilen spielt man auch beim Ausmachen mit Ueberhalten, d. h. daß die zu viel geworfenen Kegel dem Nachfolger schlecht geschrieben werden, und der Werfer dagegen, wenn er gerade ausmacht, demselben einen abgeben muß. Zuweilen hält der Nachfolger nur bei vier oder fünf Kegeln über, nicht aber bei 1, 2 oder 3, sondern im letzteren Falle „gehen" die zu viel geworfenen dem Werfer selbst zum Nachtheil.

Dies ist ganz örtlich, und am besten scheint es, das Ueberhalten, welches das Spiel nur verwickelter macht und zu Streitigkeiten Anlaß giebt, ganz wegzulassen.

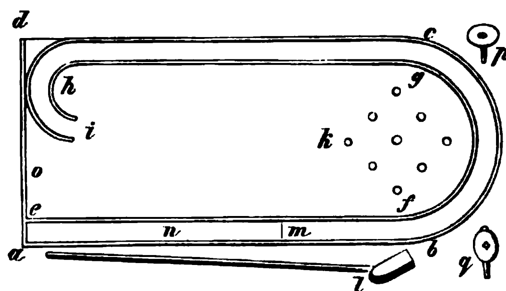
12. In der Regel darf der Spieler von den zurückkommenden Kegeln keine auswählen, sondern muß die hintersten nehmen.

Zuweilen verbinden sich Mehrere, blos um den höchsten Wurf oder um die größte Kegelzahl in einer bestimmten Anzahl Würfe zu spielen. Zuweilen darf blos ein vorher bestimmter Kegel getroffen werden, welcher entweder allein oder mit den übrigen zusammen aufgesetzt wird. Zuweilen wird ein Preis ausgesetzt, den Der erhält, welcher in den wenigsten Würfen alle neun Kegel umwirft, von denen die umgeworfenen entweder auf dem Fleck, wo sie fallen, liegen bleiben oder aus der Bahn genommen werden. Zuweilen gilt bei diesem Spiele der Rückschlag, zuweilen nicht.

Das Stoßkegelspiel.

(591.) Da zu dem deutschen Kegelspiel das Wetter nicht immer günstig und verdeckte und geschlossene Bahnen nicht überall zu finden sind, so hat man das Stoßkegelspiel erfunden, welches auf einem dazu eingerichteten Kegeltisch von mäßiger Größe in jedem Zimmer gespielt werden kann.

Die nachstehende Zeichnung giebt davon ein deutliches Bild. Es ist ein Tisch, gewöhnlich $1^1/_2$ m lang, halb so breit, rings umher mit einem etwa 2 cm hohen Rande umgeben, wodurch der ganze Tisch eine Vertiefung von 2 cm erhält. Auf der einen langen Seite ist der Tisch im Halbkreise abgerundet.



Mit dem äußeren Rande a d c b läuft ein innerer e f g h parallel, so daß beide eine etwa $1^1/_2$ cm breite Rinne bilden, welche bei h sich in einen bei i endigenden Halbkreis krümmt. Diese Rinne ist zum Laufe der Kugel bestimmt, es muß also die Oeffnung derselben bei i, aus welcher die Kugel herausläuft, genau in der Mitte des Tisches sein und auf den Vorderkegel k treffen.

Die neun Kegel werden nach der Zeichnung wie beim deutschen Kegelspiele aufgestellt. Die Kugel, wozu eine gewöhnliche Billardkugel sich eignet, wird ungefähr bei n in die Rinne gelegt, und mit einem beim Billard ganz ähnlichen Instrumente, welches durch den Buchstaben l bezeichnet ist, fortgestoßen. Der Stoß treibt sie durch die Rinne, welche, um ein widriges Geräusch zu vermeiden, mit Tuch ausgeschlagen, auch wohl, um dem Herausspringen der Kugel vorzubeugen, von m an oben bedeckt zu sein pflegt. Bei i kommt die Kugel aus der Rinne hervor und läuft unter die Kegel.

Das beste Verhältnis der Höhe und Schwere der Kegel zur Kugel ergiebt sich aus der Erfahrung, und wenn die Kugel eine gewöhnliche Kugel von Elfenbein ist, so ist es gut, die Kegel ebenfalls von Elfenbein, oder von einem recht schweren Holze zu nehmen. Auch wird gewöhnlich von a e an bis n eine schiefe Fläche gelegt, um die Kegel desto besser mit dem Instrumente fassen zu können. Uebrigens wird wie bei jedem deutschen Kegelspiel gespielt, dem es jedoch als körperliche Bewegung weit nachsteht.

Man pflegt dieses Spiel anstatt mit der Kugel auch mit einem Kreisel zu spielen. Dieser ist entweder wie p oder wie ein gewöhnlicher Brummkreisel, Figur q, gestaltet.

Beide werden durch eine um den Stift gewundene Schnur fortgetrieben, die man durch eine entweder bei o oder zwischen e a in den Rand des Tisches gesägte Ritze zieht, den Kreisel vor die Ritze stellt und ihn dann durch einen raschen Zug der Schnur fortschnellt.

Wenn die Ritze bei o ist, so bedarf es keiner Abänderung des Kegeltisches, weil dann der Kreisel, ohne die Rinne zu passiren, gerade auf die Kegel zuläuft. Indes ist mit dieser Vorrichtung der Nachtheil verbunden, daß die Ritze, der vorspringenden Rinne wegen, nicht genau in der Mitte des Tischrandes sein kann. Wenn aber die Ritze zwischen e a angebracht ist, fällt zwar dieser Nachtheil weg, aber weil alsdann der Kreisel gleich der Kugel die Rinne passiren muß und bei i herauskommt, so muß die schiefe Fläche und die Bedeckung der Rinne wegfallen, weil sonst wenigstes der Kreisel q nicht passiren könnte. Wenn man daher abwechselnd mit Kugel und Kreisel spielen will, so muß man den Kegeltisch so einrichten, daß die schiefe Fläche und die Bedeckung der Rinne leicht weggenommen werden können. Zweckmäßiger als der Kreisel p ist der Kreisel q, welcher vermöge seiner Konstruktion länger läuft und durch sein Brummen zur Unterhaltung beiträgt.

---

b. Einfache Spielarten.

(592.) Die einfachste und bekannteste Kegelspielart ist das Langschieben, bei welchem es gilt, eine vorher bestimmte Anzahl Kegel zu werfen. Hat jemand beim Schluß des Spieles mehr geschoben, so wird ihm das als Gewinn angerechnet. Das Spiel dauert so lange, bis die für alle Spieler festgesetzte Summe der Reihenfolge nach, die ausgelöst ist, abgeschoben. Zu Ende des Spieles, wenn nicht mehr viele Kegel stehen, wird bestimmt, wie viele Kugeln noch jeder schieben darf. Die Bestimmung fällt gewöhnlich dem Aufschreiber zu.

Stehen nur noch zwei oder drei Kegel, so wird das Spiel geschlossen. In der Regel gelten nur die Kegel, die von vorn durch die Kugel geworfen sind. Was man sonst noch als gültig und ungültig abmachen will, ebenso wie den Werth der Puppen, ist jeder Spielgesellschaft anheimgegeben.

(593.) Bei einer andern Spielart, „das Lübeckern“ genannt, werden die Kegel nicht jedesmal wieder aufgestellt, sondern erst dann, wenn auf einen Wurf eine gewöhnliche Achte — Acht um den König — die mittlere Reihe oder sieben Kegel, oder auf mehrere Würfe Acht oder alle Neun gefallen sind.

(594.) Beim Rummelspiel, das nur eine Abart des vorigen ist, wird, wenn jemand zweimal hinter einander alle Neun wirft, der letzte Wurf mit 100 berechnet.

Das Einmaleins oder Quadratspiel unterscheidet sich dadurch von dem „Lübeckern“, daß die Kegel nicht nach jedem Wurfe neu aufgestellt werden und die geworfene Kegelzahl, mit sich selbst multiplizirt, in Berechnung kommt. Honneurs werden aber nicht besonders gezählt, „das Loch“ wird nicht gestraft und „die Methode“ hat keinen Werth. Gebräuchlicherweise werden jedem Spieler 200 Kegel vorgeschrieben.

(595.) Das Boulespiel hat zum Inhalt, daß jeder mehr Kegel als sein Vordermann zu schieben sucht, weil er von diesem — je nachdem ausgemacht ist — die Mehrzahl auf dem Anschreibebrett berechnet bekommt, und daß Der, „welcher achtmal solche Anrechnung bekommen, todt ist, nicht mehr mitspielen darf, wenn er sich nicht durch eine neue Summe einkaufen will“. Das Spiel dauert bis zum letzten Mann, dem die bestimmte Anzahl Marken noch nicht angeschrieben ist, und der dann auch den Gewinn zieht.

(596.) Bei dem „Hamburgern“ erhält Der, welcher in einem Rennen die meisten Kegel geworfen hat, auch die gutgeschrieben, die der Andere geschoben.

Das „Kreusspiel“ gestattet jedem Theilnehmer, neun Kugeln zu schieben; es wird dabei immer nur ein Kegel aufgesetzt, und zwar so, daß er in jedem Rennen einen andern Stand erhält: erst auf dem „Schweden“ — erstes Vordereck, dann auf dem des rechten Vordergassenkegels und so von einem Punkt zum andern rechts herum, bis endlich in die Mitte. Jeder getroffene Kegel wird angeschrieben, und wer die meisten hat, erhält den Einsatz. Haben Zwei gleichviel, wird der Einsatz getheilt; es können auch mehrere Gewinne aus dem Einsatz gemacht werden.

Im „Pocherspiel" wird Der, welcher die wenigsten Kegel geschoben, der Erste auf dem Brett, und so geht es rechts auf weiter, wodurch Der, welcher die meisten getroffen, der Letzte wird. Jeder bekommt 200 vorgeschrieben und schiebt immer nur eine Kugel, und nachdem der Erste die siebente Kugel geschoben hat, darf nicht mehr angepocht werden; vorher können aber neue Theilnehmer noch hinzutreten, und darf Einer, wenn er nicht jede Kugel einzeln schieben will, mit einer für drei anpochen; doch nur einfache Kegel werden dann dreifach gerechnet, ein geschobenes Honneur immer nur einfach.

Unter Honneur ist allemal ein besonders belohnter Kegelfall zu verstehen.

(597.) „Das Schnurkegeln" — die Schnur so viel wie der Einsatz — theilt Dem den Gewinn zu, welcher den vordern Kegel mit den meisten Nebenkegeln trifft. Fehlwerfer müssen Strafe zahlen. Die beiden Eckkegel werden nicht mit aufgesetzt.

(598.) Provinzialübliche Abarten dieser einfachen Kegelspielarten giebt es außerdem unzählige, z. B. mit doppeltem Kegelspiel, mit schwarzen und rothen Kegeln, in welchen die Kegel bildliche Bezeichnungen haben, und andere, bei denen nach den Kegeln geworfen, die von rückwärts getroffen werden müssen. Fast in jedem Ort gelten besondere Spielregeln, und kein Spiel ist so lokalisirt wie gerade dieses. Ebenso wechseln die Benennungen, so daß, was hier „Hamburgern", dort „Mecklenburgern" oder „Moritzburgern" &c. heißt. In gleicher Weise variiren die technischen und Kunstausdrücke beim Spiel und die darauf bezüglichen Sprichwörter.

---

c. Wettkegeln.

(599.) 1. Bei dem sogenannten „Ulmer Wettspiel" werden sechs Rennen geschoben und für die drei besten Kegelschieber drei Gewinne festgestellt. Das Geld dazu wird von dem allgemeinen Kegeleinsatz, nachdem die üblichen Abzüge für den Kegeljungen &c. geschehen, entnommen.

Bei dem ersten Rennen schiebt jeder Mitspieler in die nach jedem Wurfe aufzusetzenden Kegel drei Kugeln und jeder Kegel gilt nicht mehr und nicht weniger als einen Point.

Das zweite Rennen: nur der König und der rechte hintere Seitenkegel werden aufgestellt und es gilt, den letztern allein zu treffen, was im Falle des Gelingens mit zwölf Points bezahlt wird. Wenn nur der König getroffen oder beide Kegel fallen, so ist das gleich gefehlt.

Drittes Rennen: stellt die Aufgabe, den linken vordern Seitenkegel, der allein mit dem König aufgesetzt wird, zu treffen.

Viertes Rennen: die mittle Reihe wird allein aufgesetzt. Der Treffer von allen drei Figuren bekommt zwölf Points; fällt nur eine, bekommt er drei.

Fünftes Rennen: der Vordereck und die beiden Eckkegel sind zu treffen, gelten auf einen Wurf zwölf, einzeln drei.

Sechstes Rennen: alle neun Kegel werden aufgestellt und erst nach dem dritten Wurf, wenn nicht auf den ersten und zweiten alle Neun gefallen sind, wieder aufgesetzt. Jeder Kegel gilt einen Point.

Bei dem zweiten, dritten und vierten Rennen darf immer nur einmal geschoben werden.

Haben Mehrere eine gleiche Anzahl, so wird gestochen, das heißt die Konkurrenten schieben noch einmal um den Preis.

Je nachdem man will, können die Preise gesetzt und die Rennen variirt werden.

(600.) 2. Ein anderes Spiel mit Rennen wird „Bilderspiel" genannt, weil die Kegel bildliche Bezeichnungen darin haben.

Anfangs wird mit drei Kugeln in die vollen Kegel geschoben und die Zahl der gefallenen angeschrieben.

Im zweiten Rennen werden nur drei Kegel, „der Schwede", und die beiden Eckkegel, „der Krebs", aufgestellt, die zusammengeworfen zwölf, einzeln drei gelten.

Beim dritten Rennen wird der König mit den beiden Vorderpuppen — die mit einer Kugel, ohne den König zu berühren, umgestoßen werden müssen, was zwölf gilt, aufgestellt.

„Das Quadrat“ — die vier Gassenkegel — sind im vierten Rennen mit zwei Kugeln niederzulegen — je zwei mit zwölf bezahlt.

Das fünfte Rennen geht auf den „Stier“, die Mittelreihe los; im sechsten wird der König mit der „Schildwacht“ — das Vordereck — allein aufgestellt, und diese allein getroffen und niedergestreckt, zählt achtzehn.

Im letzten Rennen stehen alle Neun auf ihren Plätzen und bleiben liegen, wenn sie gefallen. Drei Kugeln sind gestattet. „Der Kranz“ oder „die Schur“ gilt zwölf.

Das Tonspiel.

(601.) 3. Jeder schiebt so oft drei Kugeln in die Vollen, wie vorher bestimmt ist, und für jeden Kegler werden die Felder dazu bezeichnet.

Wer in einem Rennen die wenigsten Kegel schiebt, heißt „Ton“ und behält ein leeres Feld, während die übrigen Spieler das von ihnen mehr als die anderen Getroffene in ihre Felder eingeschrieben erhalten. Wer alle Felder besetzt hat, bekommt für die leeren je zehn Points, und wer nicht alle gefüllt hat, nur so viel für jedes der leeren, wie er selbst Felder besetzt hat.

---

d. Kunsttouren mit Hindernissen.

(602.) Wie das Wort andeutet, sind ungewöhnliche, ganz besonders geschickte Würfe darunter zu verstehen, aus denen man hier und da Spiele gemacht, oder die man in Spiele eingelegt hat. Einige derselben sind:

Mit vier Kugeln die vier allein aufgestellten Gassenkegel zu treffen und dabei vorher anzusagen, ob man den rechts oder links stehenden schieben will. Oder:

Mit drei Kugeln den Vordereck, die vorderen Gassenkegel — es werden nur diese drei aufgestellt — zu treffen, dabei den ersten Schub nach dem linken Gassenkegel, den zweiten nach dem Vordereck und den dritten nach dem rechten Gassenkegel zu richten. Wird ein anderer Kegel, als der an der Reihe ist, getroffen, so wird dieser wieder aufgesetzt und gilt nichts, nur die in der richtigen Reihenfolge geschobenen Kegel bleiben liegen. Ferner:

Die hinter vier schwarze Kegel — welche in die Verlängerungslinie der vier Gassen gestellt sind — aufgesetzten Neun umschieben, ohne einen der vier schwarzen zu berühren.

Neun Kegel, in einer Längsreihe hinter einander aufgestellt, mit der Kugel so umzuwerfen, daß die Vorderkegel der Reihe nach fallen.

Bei zwei Kegelspielen in geringer Entfernung von einander, doch in gleicher Linie aufgestellt, nur die vorderen Neun mit der Kugel umzuwerfen.

Der Komet.

(603.) Man nimmt zu diesem Spiele eine der Zahl der Spieler gleiche Anzahl mit Nummern bezeichneter Kegel und stellt sie als Planeten in eine Reihe mit einem Zwischenraum von etwa 15 cm und vor dieselbe unfern von Nummer 1 wieder sieben Kegel, welche die Sonne vorstellen, in einen Kreis. Jeder Spieler nimmt einen Planeten und die Straße, oder erhält nur den Gewinn, der auf diesen kommt. Nun nimmt ein durchs Los bestimmter eine Scheibe, den Komet, stellt sich vor die Sonne und rollt sie in einer länglichrunden Bahn durch die Planeten in die Sonne. Der Komet darf aber keinen Kometen umwerfen; thut er das, so verliert er ein, zwei, drei und mehr Punkte; ging er aber durch, ohne einen Planeten zu werfen, und wirft dagegen einige der sieben Sonnenkegel, so zahlen ihm die beiden Planeten, zwischen denen er durchgelaufen, gemeinschaftlich für jeden Kegel eins. Hat er eine ungleiche Zahl Kegel, so zahlen sie nur die nächst gleiche abwärts. Wirft er alle sieben Kegel, so zahlt jeder Planet eins. Läuft er über die Planeten hinaus, so zahlt er jedem Planeten eins. Geht er glücklich durch die Planeten, trifft er aber keine Sonnenkegel, so beginnt er den Lauf von neuem. Wer mit dem Kometen seinen eigenen Planetenkegel wirft, hat für das Spiel verloren, nimmt seinen Kegel und die übrigen rücken etwas auseinander, um die Lücke auszufüllen. Je weniger also Spieler werden, desto weniger giebt es Planeten; diese stehen dann weiter auseinander und das Spiel wird viel leichter.

e. Gesellschaftskegelspiele.

Das Schurspiel.

(604.) Im Grunde genommen ist jedes Kegelspiel ein Gesellschaftsspiel, da eine unbestimmte Zahl von Personen sich daran betheiligen kann; vorzugsweise werden aber noch durch die Bezeichnung solche Spiele abgesondert, bei denen Parteien gebildet sind, wie bei dem Schurspiel, das seinen Namen von Schēren, so viel wie alle Kegel um den König herum wegschieben, hat.

Das Spiel ist weit verbreitet, wird aber mit vielen kleinen Abänderungen an den verschiedenen Orten vorgenommen, und heißt auch hier und da Partens, Krings- oder Kammspiel. Den letzten Namen hat es nach der Art des Kontomachens für beide Parteien zu beiden Seiten des Kammes, wobei die Regel gilt, daß Das, was von einer Partei mehr als von der andern geschoben wurde, auf einen Zinken des Kammes als Gewinn notirt wird. Hat eine Partei alle Striche des Kammes mit Gewinntheilen beschrieben, so ist die Partie aus und es findet die Abrechnung statt.

Obwohl gelöst wird, wer zu der einen und wer zu der andern Partei gehört, so sucht man doch die guten und schlechten Werfer in ausgleichender Weise zu vertheilen. Ist die Zahl eine ungleiche, so wird auf der einen Seite für den Strohmann geworfen. Jeder schiebt zwei oder drei Kugeln und die Kegel werden nicht eher wieder aufgesetzt, als nicht auf eine Kugel in die Vollen ein Honneur oder auf mehrere Kugeln Acht um den König, Vorder- oder Hinterschur, oder alle Neun geschoben sind. Möglicherweise können in einem Rennen die Kegel gar nicht wieder für eine Partei aufgestellt werden.

„Vorlage“ heißt die Summe der in einem Rennen von den sämtlichen Mitgliedern einer Partei geschobenen Kegel, wie die von der Gegenpartei „Nachlage“, die zugleich wieder Vorlage für die andere Partei ist. Stehen beide Parteien gleich am Kamm — was „Duplum“ heißt — muß die Partei, welche dieses herbeigeführt, aufs neue „vorlegen“, ein abermaliges Gleichstehen heißt „Triplum“, und wieder ist es an der, welche das Letztere bewirkt, vorzulegen, bis beide ungleich stehen, worauf dann der Partei die Summe, die sie mehr hat, doppelt oder dreifach gutgeschrieben wird; es können auf diese Weise zwei auch drei Kämme für die gewinnende zugleich besetzt werden.

Um das Beginnen wird gelöst; trifft das Lōs die Partei mit dem Strohmann, so wird für diesen zuerst geschoben; die Reihenfolge der Spieler ist außerdem festgestellt. Beizutreten ist so lange erlaubt, wie einige Zinken des Kammes noch unbesetzt sind.

Strafen sind bei dem Schurspiel meist nicht üblich.

Vierwinkelkegeln.

(605.) Vier große Kegel, welche an die vier Ecken der quadratischen Plattform gestellt sind und von den bestimmten Standplätzen aus mit sehr großen, schweren Kugeln von den Spielern umzustoßen versucht werden, haben die Benennung des Spieles zum Grunde. Der Triumph der Spieler beruht darin, mit den wenigsten Würfen die vier Kegel umzustoßen.

Die Duxpartie.

(606.) Bei diesem aus zwei Parteien gebildeten Spiel wird von jedem Mitglied ein Beitrag gegeben, von dessen Gesamtsumme die Gewinne für die bestspielenden Einzelnen und auch die Partei, welche mehr Points als die andere hat, ausgesetzt werden.

Die Parteien und deren Mitglieder werden abgelöst. Jedem stehen drei Kugeln zu, und was er auf die drei Würfe niedergelegt, wird ihm im ganzen angeschrieben, und so auch die Gesamtsumme des von jeder Partei Geschobenen. Die Partie ist beendet, wenn jeder dreimal geschoben hat. Zuerst wird bezahlt, was eine Partei mehr als die andere hat, dann werden die Gewinne an die besten Kegler ausgetheilt. Stehen sich zwei ganz gleich, wird gestochen. Vorher wird ausgemacht, wie viel jeder Kegel gelten soll. Gewöhnlich wird der Vordereckkegel doppelt berechnet.

Tippkegel.

(607.) Eine andere Art als das Kegelrollspiel mit der verhältnismäßig schweren Holzkugel auf der dazu abgemessenen Bahn mit Bohle und Rinne ist das Tippkegelspiel.

Bei diesem stehen die Spieler dicht vor der Plattform, wo die Puppen aufgestellt sind, und die Kugel wird von oben mitten in die Kegelgruppe geworfen. Die dabei umfallenden Puppen werden gerechnet, doch nicht die, welche von der gewöhnlich bis an die Rückwand rollenden und von dort wieder zurücklaufenden Kugel umgestoßen werden. Dieses Kegelspiel besteht aus 31 Ankreiben. Wer viele leere Würfe macht, giebt dem Gegner die größere Chance zu gewinnen, wenn es ihm nicht gelingt, noch alle Neune zu schieben und sich dadurch wieder „herauszureißen".

Da man die Kegel aus Knochen zu machen pflegte, entstand das Sprichwort: „Ich werde neun Kegel aus deinen Knochen machen."

Das Wurfkegelspiel.

(608.) Zur Erklärung des Spieles, das die Zeichnung veranschaulicht, ist nur hinzuzufügen, daß die Schnur beim Abstoßen der Kugel straff angezogen werden muß, damit sie nicht unsicher in der Bahn umherfliegt, sondern direkt auf die Kegel losgeht.



Das Wurfkegelspiel.

Der Spieler fängt die Kugel auf, und jeder folgende hat für den vorhergehenden die Kegel aufzusetzen. — Nachdem die Höhe des Stammes (150, 100, 72, 50, 48), der abgekegelt werden soll und die Reihenfolge bestimmt ist, werden die Würfe aufgeschrieben und zuletzt jedem Einzelnen zusammengerechnet.

Die Kegel zählen nur beim Vorwärtstreffen. Der König allein zählt 8; bleibt der König allein stehen, so werden 16, fällt er mit, 24 gutgeschrieben. 7 Kegel und König, „schlichte 8", gelten 12, 7 Kegel ohne König 10, der vorderste Eckkegel allein zählt 3, eben so viel zählt es, wenn die Kugel eine der beiden Mittelreihen, ohne zu treffen, durchgeht. Wird nichts getroffen, oder geht die Kugel neben den beiden Eckkegeln vorbei, wird eins abgerechnet. Jeder wirft zuerst dreimal hinter einander und wird der Stamm kleiner, nur zwei- und einmal; im letzteren Falle sind alle Honneurs ohne Geltung. Beim „Ausmachen" des Spieles sind dann Plus und Minus so auszugleichen,

daß die im Stamm Gebliebenen ihre Summe an die Herausgekommenen zu zahlen haben. — Stehen zwei Parteien einander gegenüber, so wird jeder der mehr werfenden Parteien bei dem „Gange“ die Summe der unterliegenden angerechnet.

Hamburgern.

(609.) Zwei Parteien — mit gleicher oder durch den Strohmann ausgeglichener, doch unbeschränkter Personenzahl, deren Reihenfolge beim Werfen vor demselben bestimmt wird — nehmen dieses Spiel in folgender Weise vor: Jeder Partei wird eine gleichhohe Summe Kegel — je nachdem, wie viele mitspielen — vorgeschrieben, und hierauf wirft jeder dreimal in die Vollen.

Wie viel jede Partei abwechselnd getroffen, wird als „Vorlage“ oder „Nachlage“ notirt. Die, welche die meisten hat, bekommt sämtliche, von beiden Theilen getroffenen Kegel gutgeschrieben und von den vorgeschriebenen abgezogen. Wie bei einem Duplum, Triplum oder Quadruplum gerechnet und angeschrieben werden soll, muß vorher festgestellt sein.

Wenn so viel Kegel geschoben, wie ausgemacht, so ist die Partie zu Ende, und es tritt die Berechnung ein. Sind zuletzt nicht viel Kegel zu schieben, so beschränkt sich die Zahl von drei Kugeln auf einen Ball, und es schiebt abwechselnd die eine und die andere Partei, die von beiden Abtheilungen zusammengeschobenen Kegel werden der, welche die meisten hat, gutgeschrieben. Bei gleicher Summe wird getheilt.

Wer ein Honneur schiebt, thut es für sämtliche Mitglieder seiner Partei, der es im ganzen gutgeschrieben wird.

Das Kegelwerfen im Freien.

(610.) Dasselbe wird wie das deutsche Kegelspiel mit neun Kegeln von derselben Größe im Freien gespielt und ist in der Schweiz und in Frankreich üblich. Jedoch bedarf es dazu keiner Bahn oder sonstigen Vorrichtung, sondern nur eines freien Platzes, weil die Kugeln nicht auf den Boden gerollt, sondern mit einem Bogen durch die Luft nach den Kegeln geworfen werden. Die Kegel werden wie gewöhnlich im Viereck aufgestellt, nur weiter von einander als beim deutschen Kegelspiel, so daß die Entfernung der Eckkegel von einander ungefähr 2 m beträgt. Die Kugeln haben auch wohl ein Loch für den Daumen und eine größere Vertiefung zum Einlegen der übrigen fünf Finger, damit man sie fester halten kann, welches indes unnöthig ist, wenn sie nur nicht zu groß sind.

Die Anzahl der Spieler ist unbestimmt, und jeder thut zwei Würfe nach einander. Die Entfernung und die Stelle des ersten Wurfes ist bei allen Spielern dieselbe und beruht auf Uebereinkunft. Der zweite Wurf muß aber von dem Platze aus geschehen, wo die Kugel beim ersten Wurfe liegen geblieben ist. Die Hauptgeschicklichkeit besteht also darin, a) den ersten Wurf so abzumessen, daß, wenn auch kein Kegel umgeworfen wird, die Kugel doch bei den Kegeln so nahe wie möglich liegen bleibt; b) den zweiten Wurf so einzurichten, daß der oder die von der Kugel getroffenen Kegel so viel wie möglich mit umwerfen. Der Gewinnende erhält von jedem der übrigen Spieler so viel Points, wie er mehr Kegel in den beiden Würfen getroffen hat.

In Schlesien ist eine andere Art des Kegelwerfens unter zwei Spielern üblich, bei welcher jeder Spieler neun Kegel, oder wenigstens einer so viel wie der andere hat. Jeder Spieler setzt seine Kegel in beliebiger Entfernung von einander auf, und auch die Entfernung der Reihen von einander ist willkürlich bis zu 6, 12 und 18 m. A. stellt sich vor seine aufgestellten Kegel und wirft mit seiner Kugel von da aus nach den Kegeln des B. Wirft er einen um, so fährt er fort zu werfen, bis er einen Fehlwurf thut. Hierauf kommt B. an die Reihe und wirft ebenfalls nach den Kegeln des A. so lange, bis er einen Fehlwurf thut. Dann folgt wiederum A. 2c., und dieses wird so lange abwechselnd fortgesetzt, bis Einer sämtliche Kegel des Andern umgeworfen hat. Wem dieses zuerst gelingt, der ist Sieger und erhält vom Gegenspieler so viel Points, wie von dessen Spiele noch Kegel stehen, bezahlt.

Zuweilen wird auch so gespielt, daß der eine Spieler A. nach einem Fehlwurf des Andern B. nicht nur berechtigt ist, mit der Kugel nach den Kegeln des B. zu werfen, sondern auch mit sämtlichen Kegeln, welche B. ihm umgeworfen hat. — Gewöhnlich muß die Kugel in einem Bogen geworfen werden, so daß sie die Erde vor

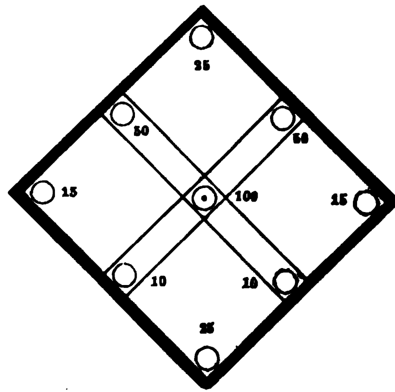
den Kegeln nicht berührt; doch spielt man auch so, daß sie, wie beim deutschen Kegelspiele, auf dem Boden fortgerollt wird. Alles dieses ist willkürlich und beruht auf der vor dem Anfange des Spieles getroffenen Uebereinkunft.

Tellerkegeln.

(611.) Neun kleine hölzerne Kegel werden in einem großen glattgedrechselten Holzteller mit erhabenem Rand aufgestellt, in diesen ein Kreisel, der oben und unten spitz und in der Mitte kugelförmig ist, in Bewegung gesetzt, und je nachdem er mehr oder weniger Kegel bei seinem Laufe umwirft, wird der jedesmalige Gewinn berechnet. Wie hoch man spielen will, wird vorher ausgemacht.

Ringkegelspiel.

(612.) Die Kegel stehen fest auf einem mit Nummern bezeichneten Kegelkreuz und sind oben etwas zugespitzt, damit der eiserne Wurfring darüber gleiten und darauf hängen bleiben kann. Jeder Spieler hat neun mit buntem Band umwickelte Ringe, welche immer etwas weiter sein müssen, als die Kegel dick sind. Es wird ein Abstand von 2, 3 oder 4 m genommen. Die Ringe werden im Bogen geworfen, damit sie in die Kegel einfallen. Wer den in der Mitte stehenden König trifft, bekommt 100 gutgeschrieben. Jeder Fehlwurf wird mit 10 bestraft und abgerechnet, wenn er innerhalb der Kegel niederfiel, mit 20, wenn er über das Kegelkreuz hinausflog. Strafe und Gewinn werden notirt. Sind alle neun Ringe von den Spielenden hinter einander abgeworfen, so ist ein „Rennen" oder „Gang" gemacht und die von jedem geworfenen Zahlen werden zusammengezählt, und wer die meisten Points hat, gewinnt.



Ob ein „Gang" mit der rechten oder linken Hand zu werfen ist, wird vorher bestimmt.

Rolly-Polly.

(613.) Zu diesem Spiele englischen Ursprungs gehören fünfzehn kleine Kegel; zwölf davon werden in gleicher Entfernung in einen Kreis — der einen Meter im Durchmesser — gestellt. Einer von den drei übrigen Kegeln kommt in die Mitte und die anderen zwei werden außerhalb des Kreises im Hintergrunde in gleicher Richtung mit dem Kegelplatz so postirt, daß von dem mittelsten Kegel eine gerade Linie bis zum Ausgang gedacht werden kann, eine Reihe von fünf mit den zwei außerhalb des Kreises stehenden bildend.

Die Kugel muß so geworfen werden, daß sie bis über die letzten Endkegel hinausfliegt, ohne einen umzuwerfen, denn sonst ist der Wurf verfehlt. Das Gelingen der Sache ist schon wegen der Größe der Kugel nicht ganz leicht und gehört viel Uebung dazu. Der mittelste Kegel hat vier Aufsätze oder Köpfe, der zwischen dem äußeren Kreise und der Mitte stehende drei, der außerhalb des Kreises zwei und jeder von diesen getroffene wird nach der Anzahl seiner Aufsätze berechnet. Alle anderen gelten eins. Einunddreißig Ankreiden vervollständigen das Spiel, welches Derjenige gewinnt, der zuerst so viele hat.

Königskegeln.

(614.) Es können Zwei, auch Mehrere daran theilnehmen, nur müssen stets zwei Parteien gebildet werden. Die Kegel werden durchs Los getheilt. Eine Partei erhält fünf gemeine Kegel, die andere vier und darunter den König. Beide Parteien stellen sich nun auf einem freien Platze einander gegenüber, und jede setzt ihre Kegel nach

Belieben auf, gern etwas versteckt, besonders den König, doch muß man sie sehen und erreichen können. Die Partei mit dem Königskegel fängt an, die Kugel nach des Gegners Kegeln zu rollen oder zu werfen. Trifft sie, so muß der Gegner den umgeworfenen Kegel dem Spieler zuwerfen (doch möglichst so, daß er diesem einen Kegel wieder damit niederwirft) und dieser ihn auf der Stelle aufsetzen, wo er hinfiel. Ist dem Spieler durch den Wurf des feindlichen Kegels ein eigener gefallen, so wirft er ihn wieder zurück. Trifft so ein Wurf mit dem Kegel nicht, so wird die Kugel wieder genommen. Beim Werfen oder Rollen auf die feindlichen Kegel muß aber jeder hinter seinen eigenen Kegeln stehen bleiben, doch so, daß er mit der Kugel nicht verletzt werden kann. So geht das Spiel fort, bis eine Partei keinen einzigen Kegel mehr hat, und diese hat das Spiel verloren.

Das Siamspiel.

(615.) Eine Art Kegelspiel, bei welchem statt neun dreizehn Kegel aufgestellt werden, die mittels einer Wurfscheibe aus abgemessener Entfernung zu treffen und umzuwerfen die Aufgabe ist, hat diesen fremdklingenden Namen erhalten. Statt nach den Kegeln mit einer Scheibe zu werfen, wurden sie auch umgekreiselt, indem man einen verhältnismäßig großen Kreisel auf sie losließ. In Frankreich wurde das Siamspiel unter Ludwig XIV. in der angegebenen Weise mit dem Kreisel gespielt.

Holländisch Kegeln.

(616.) Die Puppen bei dem „Holländisch Kegeln“ sind höher und schlanker, die Mittelfigur, der König, überragt die anderen um ein gutes Stück, und die zum Rollen benutzten Kugeln sind sehr groß und von leichtem Holz. Anfangs wird aus der Entfernung geschoben, zuletzt getippt.

Das Spiel bedingt ebenfalls 31 Ankreiden. Die umgeworfenen Kegel werden als Gewinn gerechnet und der König gilt nur in dem einen Falle mehr als die anderen, wenn er aus der Entfernung allein getroffen wird.

Fünfkegeln.

(617.) Bei diesem Zufallsspiel werden die vier Kegel und der König eben so gut auf einem ebnen freien Platze wie in eine Bahn gestellt und aus einer Entfernung von dreißig bis vierzig Schritte danach abwechselnd mit zwei Kugeln geworfen. Jeder wirft immer nur einmal, nachdem vorher ein Einsatz gemacht ist. Die Aufstellung ist:

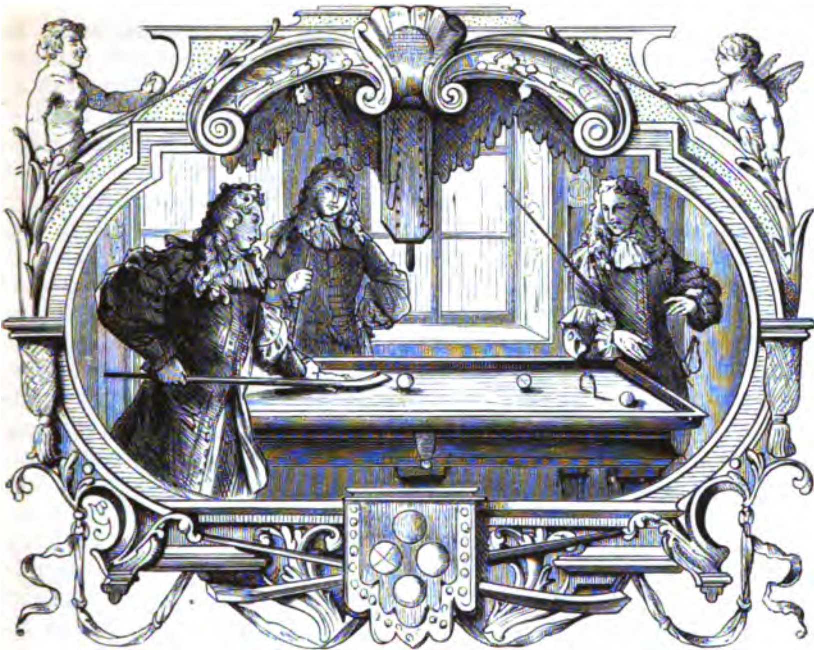
⊙ 3

⊙ 1 Kegel ⊙ 4 □ König

⊙ 2.

Wer den König trifft, gewinnt 3 Points; wer Kegel 2 oder 3 berührt, zahlt ebensoviel Points. Wer 1—4 und den König wirft, zahlt 5 Points und wer alle fünf niederlegt 8 Points Strafe. Vier Rennen machen eine Partie.





5. Das Billardspiel.



Unter den Spielen, welche in den Wirthshäusern überall und am meisten gespielt werden, nimmt das **Billard** die hervorragendste Stelle ein. Wenn wir es nun auch noch überall in diesen öffentlichen Lokalen nur von der Herrenwelt gespielt sehen, so scheint das hier so Ausgesprochene vielleicht gewisse Vorurtheile dagegen zu erwecken. Aber solche Vorurtheile sind nicht begründet. Die Beschaffenheit des Spieles mit seiner großen, immerhin kostbaren Tafel und den sonstigen, dazu gehörigen Utensilien weist es geradezu auf die öffentlichen Lokale hin, weil in Privathäusern nur wohlhabende Familien, und dann wieder auch nur solche, die über den nothwendigen Raum verfügen, im Stande sind, sich den Luxus eines eigenen Billards zu erlauben. Glücklich ist Derjenige, welcher für sich und seine Familie die Gelegenheit schafft, ein so edles, Körper und Geist gleichzeitig in Anspruch nehmendes Spiel täglich zu üben. In der Familie wird es auch zu einem Familienspiel; und das schöne Geschlecht, welches sonst in der Oeffentlichkeit von diesem Spiele ausgeschlossen ist, hat Gelegenheit, zu beweisen, daß dieses Spiel doch nicht ausschließlich für die Herrenwelt da ist, und daß die zarte Frauenhand und der gelehrige Kopf die Theorie und Praxis des Billards gleichfalls aufzufassen und zu üben verstehen. Entschieden ist es zu wünschen, daß die Damen sich bei diesem Spiele mit der Zeit immer mehr betheiligen mögen.

Aber wenn nun auch das Material und die Utensilien des Spieles kostbar sind, so ist es darum doch keineswegs ein Spiel der Wohlhabenden geblieben; es

hat vielmehr in der Jetztzeit einen kosmopolitischen Charakter angenommen, der es zum Mittelpunkte und zur leidenschaftlich geliebten Erholungsweise für alle Volksklassen macht. Der Arbeiter spielt es ebenso gern wie der Prinz, und am Billardtisch ist Derjenige der Angesehenste, welcher die meisten Bälle macht — und das pflegt in sehr vielen Fällen der Kellner zu sein, der von seiner frühen Jugend an das Ueben umsonst gehabt hat. In der That, das Spiel muß viele Vorzüge haben, daß es durch alle Länder der Welt von Allen so gleichmäßig geliebt wird. Jedes Spiel trägt schon in sich einen gewissen Reiz; derselbe wird beim Billard in ganz außerordentlicher Weise dadurch erhöht, daß es einmal ein Bewegungsspiel ist, welches dem Körper gesund und zuträglich ist, und ihn veranlaßt, sich in den mannigfaltigsten Stellungen zu bewähren; daß es jene Tugend, welche Kenner bei dem englischen Volke so hochschätzen, nämlich die Besonnenheit und die Ruhe auf den Körper überträgt — ferner dadurch, daß eine konstante geistige Anstrengung nothwendig ist, um den stets veränderten Lagen des Spieles gerecht zu werden, und daß es die Urtheilskraft in ganz eminentem Grade herausfordert, insofern man sich selbst und den Gegner kritisirt. Dem Billardspiel liegt eine ganz außerordentlich komplizirte Theorie zu Grunde, wie wir später sehen werden; aber wenn auch die wenigsten Billardspieler Gelegenheit nehmen, darauf einzugehen und sich rein dem praktischen Spiele hingeben, so verlangt die Praxis dieses Spieles doch schon an und für sich ein gewisses Denken, welches gegenüber den anderen Beschäftigungen des täglichen Lebens eine eigenartige und angenehme Abwechslung bildet. An die große Masse der Mitlebenden wird nicht die Anforderung gestellt, Virtuosen auf dem Billard zu werden — es genügt, von Zeit zu Zeit wieder mal auf diesen gesellschaftlichen Vereinigungspunkt zurückzukommen.

a. Geschichte des Billards.

Ueber den Ursprung des Wortes Billard sind die Ansichten verschieden. Es wird vielleicht richtiger Billiard geschrieben, das dem Namen und der Sache nach aus Italien zu stammen scheint, wo der bigliardo, das Spiel mit der biglia, dem Balle, bereits gegen 1600 vorkommt. Aber Franzosen und Engländer erheben ebenfalls Anspruch auf die Erfindung des Billards. Die Engländer behaupten, das Spiel habe bal-yards geheißen, aus ball und yard zusammengesetzt; dann wird es wieder von bille, Ball, abgeleitet. Maßgebende Autoren der Franzosen, welche sich eingehend mit der Geschichte des Spieles beschäftigt haben, lassen auch den Engländern den Vorzug der Erfindung.

Jedenfalls hat das Billardspiel Vorgänger oder vorhergehende Phasen der Entwicklung gehabt, da dergleichen Spiele niemals fertig auf die Welt kommen, sondern, wie alle guten Dinge in der Welt, einer langsamen Entwicklung bedürfen, bis sie zu der Vollkommenheit heranreifen, in welcher sie die Nachkommen besitzen. Das alte deutsche Ballspiel, welches noch heute in vielen Gegenden Deutschlands gespielt wird, und zwar auf einem geglätteten Holztische mit Scheiben, die mit der Hand auf einander gestoßen werden, scheint mit dem Billard in naher Verwandtschaft zu stehen. Ebenso das englische Pall-Mallspiel, welches, wie mehrere andere englische Spiele, auf dem Rasen mit Schlägeln, Kugeln, Bogen, außerdem noch mit einem Kegel gespielt wurde. Wir haben historische Daten vor uns liegen, welche beweisen, daß schon vor dem Jahre 1600 in England und Frankreich das Billardspiel in seiner ältesten Form bekannt und besonders bei der Aristokratie

beliebt war. Schon bei dem Tode der Maria Stuart (1587) wird in einem noch vorhandenen Briefe derselben eine Billardtafel erwähnt, welche an einen andern Platz gebracht werden soll, um Raum für die Hinrichtung zu schaffen.

Die älteste Form des Billards war folgende: auf einem grünen Tisch mit sechs Löchern, von denen je drei an einer Bande sich befanden, stand ein kleiner Bogen aus Elfenbein oder Eisen, Pforte oder Portal genannt, durch welchen die Kugeln gestoßen werden mußten; derselbe durfte nicht umgeworfen werden, ebenso wenig der auf der Tafel außerdem befindliche Kegel. Die Banden, welche ursprünglich von Holz waren, wurden später mit Flachs oder Baumwolle gestopft. Lange Zeit wurden die Bälle mit einem Schlägel anstatt des Queues gestoßen. Die in Frankreich gebrauchten Billards hatten wohl auch zehn Löcher. Ludwig XIV. spielte sehr gern Billard, und sein Ansehen sowie die Beliebtheit des Spieles waren die Ursachen, daß sich dasselbe sehr rasch und sehr weit verbreitete. In das Volk, wenigstens in die Mittelklassen, scheint dasselbe zuerst in England eingedrungen zu sein, wo dem unter der Regierung Georgs II. übermäßigen Spiele in öffentlichen Lokalen insofern eine Schranke gezogen wurde, als 10 £ Strafe darauf gesetzt wurde.

Die nächste Verbesserung, welche folgte, war die Abschaffung des Schlägels und die Einführung des Queues mit flacher Spitze. Die Billardbesitzer machten zwar anfänglich Front dagegen, weil viel Tuch zerrissen wurde; das Sträuben legte sich aber mit der Zeit. Der Gebrauch des Queues erfuhr insofern noch einen Fortschritt, als man die Queuespitze mit der Feile bearbeitete und sie in Löchern rieb, welche in den Gips oder Mauerkalk der Wände gebohrt wurden. In England kreidete man schon die Queuespitzen. Gleichzeitig mit der Einführung des hölzernen Queues kam in Frankreich die sogenannte Karambolagepartie mit drei Bällen in Gang. Die Belederung des Queues, welche von dem Franzosen Mengaud erfunden wurde, bildet den Schlußstein in der Entwicklung des Billards bis heute. Die wunderbaren Resultate, welche er damit beim Stoßen hervorbrachte, die erstaunlichen Wirkungen des Effets, welche er damit erzielte, die Fülle von neuen Kombinationen, welche er dadurch erzeugte, veränderten den Charakter des Spieles ganz und gar.

Inzwischen ist auch dieses ehemals nur von der Aristokratie geübte Spiel durchaus ein Spiel des Volkes geworden, und jede noch so kleine Kneipe beeilt sich, wenigstens ein Billard aufzustellen. Sehr bemerkenswerth in der endlichen Geschichte des Billards ist das Faktum, daß die Franzosen nach Erfindung des Lederqueues die Bandentaschen abgeschafft und sich rein auf die Karambolage- und Kegelpartie beschränkt haben. Die Deutschen sind ihnen darin gefolgt und haben sich die vielen Schwierigkeiten des sogenannten „deutschen" Billards vom Halse geschafft; die Engländer sind bei den komplizirteren Spielen auf deutschem Billard geblieben und haben sich nach unserer Ansicht dadurch eine größere Spielfertigkeit gewahrt. Es ist sehr leicht möglich, daß sich das deutsche Billard auch bei uns wieder Geltung verschafft.

b. Das Billard und die dazu gehörigen Utensilien.

Die Größe des Billardtisches oder -Bettes soll $3\frac{1}{2}$ m Länge und 2 m Breite sein. In dieser vollen Größe kommt es aber heute nur noch in England vor, während die Deutschen dasselbe kleiner konstruiren — bis zu $2\frac{1}{4}$, sogar 2 m Länge herabgehen. Unter allen Umständen ist aber festzuhalten, daß die Länge

der doppelten Breite gleich sein muß. Während man früher das Bett aus Holz konstruirte und die Gefahr des Werfens der kleinen Holztafeln, welche es zusammensetzten, lief, ist man heute zu dem besseren Materiale des Marmors oder des Schiefers übergegangen und konstruirt das Bett am besten aus einem Stück belgischen Schiefers. Das Bett ruht auf sechs starken, mit einander verbundenen Füßen, und es ist eine unbedingte Nothwendigkeit jedes guten Billards, eine genaue horizontale Lage zu haben. Die richtige Höhe (inklusive Bande) beträgt 1 m. Die Bande ist eine starke Leiste, welche die Billardtafel rings herum umgiebt und muß dieselbe so hoch konstruirt sein, daß sie einmal das Herausspringen der Bälle verhindert, das andere Mal kein zu großes Hindernis für den Stoß sein darf, wenn der Ball dicht an der Bande steht. Eine gute Bande muß so konstruirt sein, daß der Stoßpunkt der Bande sich in der Höhe des Ballmittelpunktes befindet. Anders konstruirte Banden bringen die Gefahr mit sich, daß sie, je nachdem sie höher oder tiefer als der Ballmittelpunkt, dem Balle Hoch- oder Tiefstöße ertheilen, welche den Gang desselben unregelmäßig und unberechenbar machen. Bei der eigenthümlich geneigten Konstruktion der Bande würde zu große Höhe derselben sogar einen geneigten Hochstoß auf den anschlagenden Ball abgeben, welcher Ursache wäre, daß der Ball einen Sprung macht; zu tiefe Konstruktion würde außerdem noch Veranlassung sein, daß viele Bälle gesprengt werden. Um einen leichten Abschlag der Bälle von der Bande zu erzielen, macht man letztere elastisch und zwar in gleichmäßiger Weise durch das Belegen mit Gummistreifen. Natürliches Gummi verdient den Vorzug vor vulkanisirtem. Ein mit großer Kraft gestoßener Ball muß im Stande sein, nach dem Abschlage vier- oder fünfmal die Tafel der Länge nach zu passiren. Das Bett sowohl wie die Bande, jedes für sich, sind mit einem doppelten Ueberzuge bedeckt und zwar einem baumwollenen Unterzuge und einem Ueberzuge von feinem grünen Tuche. Beide werden stramm angezogen, ruhen fest auf dem Boden und dürfen nirgends eine Falte schlagen. Das Tuch des Tisches muß aus einem Stücke ohne Naht bestehen, fein und gleichmäßig gewebt sein, ohne Knoten und doppelte Fäden zu haben, weil sonst die Bälle von ihrer Richtung abgelenkt werden. Es ist nothwendig, das Tuch täglich zu bürsten und nachts eine Decke darüber zu breiten. Bei längerem Spielen bildet sich durch das Abschlagen des Balles von der Bande und durch das Abnutzen der Wollflocke eine kleine Rille die Bande entlang, welche einen irregulären Gang der Bälle verursacht und welche durch das Aufleimen dünner baumwollener Streifen unter dem Ueberzuge beseitigt werden kann.

Eine von der J. Neuhusenschen Billardfabrik ersonnene äußerst praktische Konstruktion dürfte wohl geeignet sein, der Einbürgerung des so zweckdienlichen Möbelstückes kräftig Vorschub zu leisten. Nach diesem Mechanismus erscheint es zunächst in der Maske des Speise- oder Arbeitstisches. Als solcher erfordert es ein niedriges Niveau. Die Vertiefung wird hier bewerkstelligt, indem man einen Hebel an den unterhalb der beiden kurzen Schwingen angebrachten und in einen kurzen kantigen Eisenstock auslaufenden Mechanismus ansetzt. Im Augenblick senkt sich die schwere Spielfläche mit Leichtigkeit. Nun wird die Fläche mit drei bis vier eng aneinander schließenden polirten Holzplatten belegt, die sich so fest an die Banden schließen, als wären sie vom Tischler eingefügt und der Arbeits- resp. Eßtisch ist fertig. Die Rückverwandlung in die Billardform geschieht in entsprechender Weise durch Abnehmen der Tischplatten und Erhöhung des Niveaus vermittels des Hebels. Die Spielfläche ruht auf sechs eisernen

Stützen, so daß das Billard stets in der Wäge bleibt. Die jüngste Vervollkommnung besteht darin, daß innerhalb der Banden an den Längenseiten des Billards Kulissen zum Aus- und Einschieben angebracht sind, welche es ermöglichen, den Tisch unter Auflegen von Holzplatten bis zu einer Tafellänge, an welcher ca. 30 Personen bequem speisen können, zu verlängern. Hier wird durch Einschrauben von vier zierlich gedrehten Füßen an beiden äußersten Enden die Tafel unterstützt. Die Verwandlung kann innerhalb drei Sekunden mit Leichtigkeit von jedem ausgeführt werden. Diese praktische Vereinigung zweier Gebrauchsgegenstände dürfte das Billard, das von der Fabrik in verschiedensten Größen gebaut wird, in manchen Haushalt einführen. Geliefert wird es von Richters „Centralverlag von Unterrichts- und Beschäftigungsmitteln“, Berlin, Markgrafenstraße 77.

Auf der Bande befinden sich acht Bandenflecke, eingelassene Elfenbeinstückchen, welche zur Orientirung dienen. Jede kurze Bande hat einen, jede lange Bande drei Bandenflecke. Die lange Bande wird dadurch in vier, die kurze Bande in zwei gleiche Theile getheilt, so daß besonders Anfänger im Spiel bei Berechnung der Winkel und Dimensionen davon nützlichen Gebrauch machen können. Die Verbindungslinien der drei Bandenflecke der langen Banden theilen das Billard in vier gleiche Theile, Kammern genannt; die unterste Kammer auf dem deutschen Billard, in welcher der Spieler aussetzt, ist gewöhnlich durch einen feinen, in das Tuch gezogenen Faden markirt, und heißt der Raum zwischen dieser Linie und der nächsten kurzen Bande Quartier. Genau in der Mitte des Billardtisches befindet sich der sogenannte Mittelfleck, durch ein kleines, rundes Pflaster bezeichnet, welches auf dem Tuche aufgeleimt ist. Daneben befinden sich auf dem Billard noch zwei andere Flecke, welche ebenso wie der Mittelfleck zur Aufstellung der Bälle dienen. Wo sich die Quartierlinie mit der Verbindungslinie der Bandenflecke der kurzen Bande kreuzt, befindet sich der untere Fleck und analog demselben auf der entgegengesetzten oder oberen Seite des Billards der obere Fleck. Die Engländer bringen den oberen Fleck (winning and losing spot) genau 31 cm von der oberen Bande entfernt an und haben außerdem noch den sogenannten Pyramidenfleck (winning spot), welcher etwas mehr nach unten, dem Spieler zu, liegt. Auf den in England gebräuchlichen Billards findet sich außerdem noch ein Halbkreis (baulk-circle) innerhalb des Quartiers, um den Mittelpunkt der Quartierslinie mit einem Radius von 28 cm gezogen. Beim Aussetzen der Bälle ist der Engländer auf den Raum innerhalb dieses Halbkreises beschränkt.

Das sogenannte deutsche Billard, welches in Deutschland selbst von dem französischen verdrängt worden ist, aber seine Bedeutung in anderen Ländern behauptete, hat in jeder Ecke und in der Mitte der langen Bande ein Loch; zusammen also sechs Löcher, welche halbkreisförmig in die Tafel eingeschnitten sind und in welche die Bälle gemacht werden.

Die Billardbälle werden aus dem besten Elfenbein fabrizirt und muß die Mitte oder der Wurm des Elfenbeinzahnes sich genau in der Mitte des Balles befinden. Dieselben müssen natürlich nicht nur von gleichem Durchmesser, sondern auch von gleicher Schwere und gleicher Elastizität sein. Während wir $5^1/_2$ cm als gebräuchlichsten Durchmesser der Bälle haben, konstruiren die Engländer ihre Bälle meist kleiner, nämlich mit einem Durchmesser von $5{,}_{17}$ cm, und machen die im Boule oder Pyramidenspiel gebrauchten Bälle noch kleiner. Die kleinsten Bälle und die größten Billardtafeln, welche zusammen so in England gebraucht werden, stellen höhere Anforderungen an den Spieler, und die größten Meister der Billard-

kunst sind deshalb jenseit des Kanales zu finden. Der rothgefärbte Billardball heißt *Karoline* (von Karamboline abgeleitet); daneben sind auf dem französischen Billard noch zwei weiße Bälle im Gange, von denen der eine mit drei dünnen dunklen Ringen, die sich rechtwinklig einander durchschneiden, versehen ist und daher den Namen *Kreuzball* führt. Um die Drehungen des sogenannten *weißen Balles* genau beobachten zu können, wäre es ebenfalls gut, denselben wenigstens mit einem Ringe zu versehen.

In den Partien auf dem deutschen Billard werden meistens fünf Bälle gebraucht, nämlich die Karoline und zwei weiße Spielbälle, und außerdem noch zwei *Karambolbälle*, welche durch Ringe verschiedener Zahl von einander unterschieden sind, und *einfacher oder unterer*, und *Kreuz- oder oberer Karambolball* genannt werden. Zusammen mit der Karoline heißen diese beiden Bälle auch *Karolinbälle*.

Das *Queue*, welches zum Stoßen der Bälle gebraucht wird, ist aus dem besten, trockenen Eschenholz fabrizirt, indem man verschiedenfaserige, der Länge nach zusammengesetzte Stücke aneinander leimt. Seine Form ist die eines länglichen Kegels, dessen Spitze in einen ungefähr 20 cm langen Cylinder (*Schnabel* genannt) ausläuft. Da mit dem Griffende zuweilen gestoßen wird, so ist es nothwendig, dasselbe an einer Seite abzuflachen. Das für den Spieler passende Queue wird je nach der Größe desselben verschieden sein; die Höhe von den Füßen bis zum Kinn gilt als passendstes Maß und ergiebt als durchschnittliche Queuelänge 143 cm. Um dem Queue mehr Gewicht zu geben, legt man es am Griffende mit Mahagoni- oder einem andern harten Holze aus und füllt es mit einem Bleigusse aus; Eschenholz ist aber im allgemeinen schon genügend, um das nöthige Gewicht zu geben. Bei der Wahl eines Queues muß man kein zu steifes nehmen, denn ein unelastisches Queue taugt nicht für feine oder Seitenstöße. Die Hauptsache ist, daß es gerade ist, und man kann sich dessen vergewissern, wenn man vom Griffende bis zur Spitze entlang blickt. Einige Spieler ziehen ein leichtes, andere ein schweres Queue vor; aber man wird immer finden, daß man am meisten mit einem Queue ausrichten kann, welches ein mäßiges Gewicht und gute Balance hat und ein Griffende, welches man bequem umspannen kann (ca. 2½ cm Durchmesser). Der Theorie nach soll das Gewicht des Queues dreimal so groß sein wie das Gewicht des Balles; da das Gewicht eines Balles von 5¾ cm Durchmesser ca. 230 g beträgt, würde das mittlere Queuegewicht also 690 g sein; indessen man konstruirt sie auch leichter, besonders zum Gebrauch beim Karambolagespiel. Zudem kann man durch Veränderung des Griffes die Kraft des Stoßes und damit auch die Drehungsgeschwindigkeit des Spielballes verändern. Der Kopf des Queues besteht aus zwei Lederstücken, dem untern Stücke aus hartem Leder, welches auf die Queuespitze aufgeleimt wird, und dem obern Stücke aus lockerm elastischen Leder, welches auf das untere Stück aufgeleimt wird.

Bei den großen deutschen Billards, welche früher bei uns gebräuchlich waren und heute noch im Auslande gebräuchlich sind, benutzt man zum Stoßen noch gewisse Hülfsinstrumente, *Krücken* oder *Maschinen* genannt. Es sind das gewöhnlich lange Stöcke mit metallener, hölzerner oder Elfenbeinspitze, welche verschiedentlich konstruirt sind, aber immer dazu dienen, das Queue darauf ruhen zu lassen. Beim Pyramidenspiel wird besonders eine Krücke mit langen Füßen gebraucht, um die Stellung von Bällen nicht zu ändern, welche beim Stoßen im

Wege stehen. Bei der Anwendung der Krücke muß man die Spitze des Queues 2—5 cm vom Spielball entfernt halten. Der Handgriff der Krücke ist fest zu halten und die Füße derselben müssen sich in einer solchen Entfernung vom Spielball befinden, daß sie den Ueberblick nicht hindern, das Queue selbst ruht auf dem Daumen und wird von den übrigen Fingern festgehalten, darf aber nicht fest umklammert werden. — Bei den jetzt gebrauchten französischen Billards werden diese Instrumente selten zur Anwendung gebracht, weil man par pistolet stoßen kann und nur den Damen allenfalls solche Hülfsmittel gestattet.

Die Queues werden in dem Queuegestell aufbewahrt, in welchem dieselben mit dem Griffende aufstehen. Der Lederkopf wird erst naß, dann trocken abgerieben und gut mit Kreide eingeschmiert, um sein Abgleiten von der Oberfläche des Balles zu verhüten. Griesfreie Kreide, welche weder zu weich noch zu hart ist, eignet sich am besten dazu. Bei vielen Partien werden Kegel gebraucht, für welche auf dem französischen Billard um den Mittelfleck herum noch vier andere nahegelegene Flecke angebracht sind. Um den Gang der Partien zu verfolgen, braucht man ferner noch das Markirbrett. Der Billardraum für eine Tafel voller Länge soll wenigstens 5 1/2 m lang und 4 m breit sein, ein besseres Verhältnis ist noch 6 m Länge und 4 1/2 m Breite. Wenn es möglich ist, muß man demselben für das Spielen bei Tage Oberlicht geben und zwar in solcher Ausdehnung, daß die Bälle keinen Schatten werfen, welcher das richtige Visiren verhindert. Bei Abend sollte die Tafel von 4 oder 6 Lampen erleuchtet sein, welche mit Schirmen ausgestattet sind, die inwendig weiß, auswendig grün sind und so ein gleichmäßiges Licht über die ganze Tafel werfen. Zur Bequemlichkeit der Zuschauer müssen an den Wänden erhöhte Sitze angebracht sein.

c. Das Stoßen der Bälle.

Beim Stoßen der Bälle ist vor allen Dingen die Haltung des Spielers in Betracht zu ziehen. Wie uns die Figur 1 zeigt, muß man mit geraden Knieen auslegen und macht nur der Oberkörper oberhalb der Hüften eine geringe Beugung. Der linke Fuß wird vorgestellt, der Kopf ist aufrecht und senkrecht über dem Queue zu halten — jede unnatürliche und ungefällige Haltung ist zu vermeiden. Die Stellung einer spielenden Dame muß, wie Figur 2 zeigt, ebenfalls einfach, natürlich und gefällig sein; die Hand, welche den Bock auf dem Billard macht, muß fest, aber nicht krampfhaft aufliegen, und die andere Hand muß das Queue mit einem leichten Griff fassen, womöglich mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger.

Bei einem starken Stoße muß man die Beine weiter auseinander setzen und das linke Knie leicht beugen, um dem Queue eine möglichst horizontale Lage zu geben; bei einem starkgeneigten Stoße, welcher den Ball von oben treffen soll, muß man sich auf die Fußspitzen erheben; bei einem Balle, welcher weit entfernt auf dem Billard steht, muß man sich überstrecken und das rechte Bein hochheben; bei einem Balle, welcher weit entfernt auf dem Billard und zwar an der rechten langen Bande steht, muß man einen Rückenstoß ausführen — kurz, man muß die jedesmalige Haltung der Lage des Spielballes und dem Zwecke des Stoßes anpassen. Ehe wir die einzelnen Fälle, resp. Verlegenheiten, in welche der Spieler dabei gerathen kann, noch näher ins Auge fassen, ist es zunächst nothwendig, über den Bock zu sprechen.

Die linke Hand, welche den Bock macht, liegt vor dem Spielballe und wird das Ende des Queues auf sie gestützt. Da die Güte des Stoßes sehr von einem sichern Bocke abhängt, so thut man gut, von vornherein darauf die größte Aufmerksamkeit zu verwenden. Figur 3 zeigt den richtigen Bock. Die Hand ruht vorn auf den vier Fingerspitzen, hinten auf der Handwurzel, die Knöchel sind erhoben wie ein Bogen. Der Daumen wird leicht, aber nicht zu viel ausgestreckt. So hat die Hand eine sichere, nicht schwankende Lage. Zwischen dem Daumen und dem Knöchel des Zeigefingers kommt das Queue zu liegen.



Fig. 1. Stellung beim Billardstoß.

Die Höhe des Bockes, welcher durch Vorschieben oder Zurückziehen der Fingerspitzen erniedrigt oder erhöht werden kann, hängt von der Höhe des Stoßes ab und man muß den Bock also nach Bedürfnis erhöhen oder erniedrigen. Alle anderen Böcke, welche man so oft sieht, sind falsch und tragen zum Nachtheil des Spielers bei. Es ist falsch, die Hand auf den Knöcheln der vier Finger ruhen zu lassen; es ist falsch, die Finger nicht zu spreizen; es ist falsch, die Handwurzel als Stützpunkt entbehren zu wollen und das Queue zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger legen zu wollen. Derjenige Theil des Queues, welcher zwischen dem Bocke und dem Spielballe liegt, wird Schnabel genannt. Liegt das Queue in der gehörigen Richtung auf dem Bocke, so zieht man es in der angenommenen Lage zurück und stößt dann in der Richtung der Queueachse

frei, ungezwungen und kurz. Alles Abweichen des Schnabels aus der Richtung der Queueachse ist fehlerhaft und der Anfänger im Spiel thut daher gut, den Schnabel möglichst kurz zu machen, d. h. den Bock dem Spielballe möglichst nahe zu bringen. Je länger der Schnabel ist, desto stärker wird allerdings der Stoß, ebenso aber auch um so unsicherer. Nachdem man die Stellung des Spielballes genau ins Auge gefaßt und dann auf den zu spielenden Ball gesehen hat, zieht man die Hand zurück und stößt frei und direkt, ohne Zögerung. Unsichere Ausführung des Stoßes verhindert es ganz besonders, sich im Spiele zu vervollkommnen.



Fig. 2. Stellung beim Billardstoß.

Fehlerhaft ist es, beim Zielen oder Visiren den Oberleib zu sehr herabzubeugen, weil dadurch Hand und Arm in der richtigen Aktion gehemmt werden. Die Karambolagestöße müssen mit möglichst kurzem Stoß gespielt werden und zu diesem Behufe müssen Oberarm und Schulter möglichst in Ruhe bleiben. Die anderen Stöße bedürfen aber einer Bewegung, die nicht nur vom Ellbogen, sondern vielmehr von der Schulter ausgeht. Bei dem von der Schulter ausgehenden Stoße betheiligt sich der ganze Körper an der vollen und freien Bewegung des Armes. Nach dem Stoße muß man die stoßende Hand nicht viel, vielleicht 10—15 cm, zurückziehen. Beim Zurückziehen des Schnabels und dem Hinausschieben der Queuespitze über den Stoßpunkt muß man die Stoßweite nach der Qualität der Stöße einrichten und dieselbe bei sehr starken Stößen auf 16 cm

normiren, wovon $4\frac{1}{2}$ cm auf den Nachschub der Queuespitze über ihren Stoßpunkt hinaus zu rechnen sind.

Beim Stoßen der Bälle und beim Bockmachen sind nun noch einige Fälle in Betracht zu ziehen, die den Spieler besonders in Verlegenheit setzen können. Wenn der Ball so nahe an der Bande (collé) steht, daß man mit der Hand keinen Bock auf der Tafel machen kann, so stellt man die drei Mittelfinger auf die Bande, so daß der Zeigefinger über dem Balle liegt; der kleine Finger wird frei gehalten, der Daumen liegt wie bei dem gewöhnlichen Bock und die Hand ist in die Höhe gerichtet. Da der Ball nur fortgequetscht werden kann, so muß man ihn von oben mit einem sehr starken Stoß treffen. — Steht der Ball ziemlich nahe an der Bande, so daß man den gewöhnlichen Bock nicht machen kann, so benutzt man die Bande als Stützpunkt, auf welcher man den Arm ruhen läßt, während die Fingerspitzen auf der Tafel ruhen. — Wenn man einen Spielball, welcher an der Bande steht, auf einen Ball zu spielen hat, der an derselben Bande steht und demnach die Bande an der linken Seite des Spielenden keinen normalen Bock gestattet, so stützt man den Zeigefinger auf die Tafel und legt die übrigen drei Finger fest auf die Bande; der Daumen liegt dann wie gewöhnlich. Steht der Spielball hinter einem andern Balle, über welchen man mit dem Queue wegstoßen muß, so muß man, weil man den Mittelpunkt des Spielballes nicht treffen kann, die Fingerspitzen hinter dem im Wege stehenden Ball auf die Tafel stützen, die Hand in die Höhe heben, den Daumen anlegen und mit schräg geneigtem Queue von oben herab auf den Spielball stoßen. In gleicher Weise muß man bei allen geneigten Stößen verfahren und besonders auch auf die stoßende Hand achten. Bei dem lothrechten Stoße, Walker genannt, wird der Bock durch den Zeigefinger einerseits und durch den Daumen und Mittelfinger anderseits gebildet, und der Unterarm preßt sich an den Leib, während die rechte Hand das Queue oberhalb des Kopfes faßt, Daumen und Zeigefinger um das Queue, hinter beiden der erste Knöchel des gekrümmten Mittelfingers fest angelegt; mit einem in dieser Weise festen Griffe kann der Spieler voller Schwung und energisch auf den Ball stoßen.

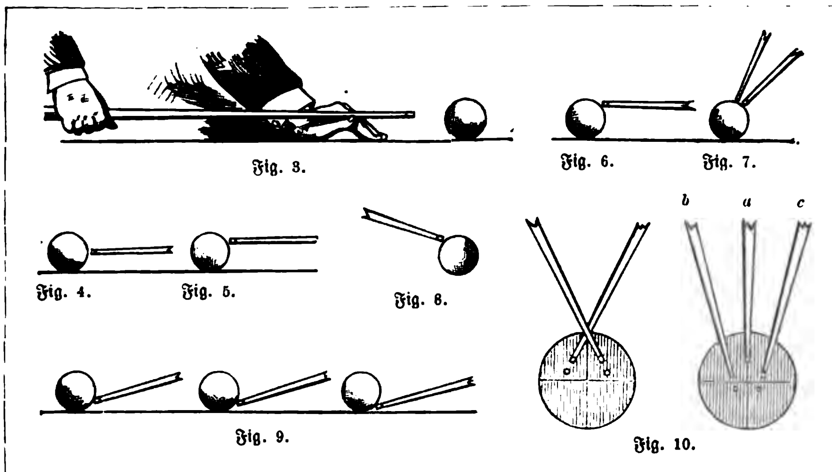
Wenn der Ball so weit entfernt vom Spieler steht, daß er ihm auf gewöhnliche Weise nicht beikommen kann, sich aber auch der wenig gebräuchlichen Krücke nicht bedienen möchte, so wird er den Ball par pistolet spielen. Ohne Anwendung eines Bockes wird das Queue in die rechte Hand genommen und zwar von unten; der Daumen, Zeige- und Mittelfinger fassen dasselbe an seinem Schwerpunkt, so daß das Queue eine geneigte Lage nach der Spitze zu hat. Man muß genau visiren, wenn man keinen Kicks machen will, d. h., wenn man mit der Queuespitze nicht abgleiten will.

Wir gehen nun zu den verschiedenen Arten von Stößen über. Bei dem Mittelstoß ist das Queue gerade auf den Mittelpunkt des Balles zu halten, wie Fig. 4 zeigt.

Der hohe Stoß trifft den Ball oberhalb des Centrums und darf das Queue nur sehr wenig aus der horizontalen Lage herausgebracht werden, weil jede Abweichung aus dieser Lage den Effekt schwächt. Dieser Stoß, wie ihn Fig. 5 darstellt, giebt dem Ball eine gewisse Geschwindigkeit.

Wird der Ball noch mehr oberhalb des Mittelpunktes getroffen, so setzt er nach dem Zusammentreffen mit einem andern Balle seinen Lauf in derselben Richtung fort. (Es ist hier noch nicht von Seitenstößen die Rede.) Fig. 6 zeigt diesen Stoß. Dieser Ball heißt Nachläufer.

Wenn man das Queue hoch über dem Balle hält und kurz auf denselben stößt, macht man den geneigten Hochstoß (Fig. 7). Dieser Stoß läßt den Ball von der Tafel aufspringen, und kann man ihn unter Umständen zwingen, über einen andern Ball, welcher im Wege liegt, fortzuspringen. Nur lang andauernde Uebung macht es möglich, diesen schwierigen Ball zu spielen. Der Bock zu diesem Stoße muß auf den Fingerspitzen ruhen; das Queue muß fest, aber nicht krampfhaft angefaßt werden und der Stoß muß sehr kurz und stark geführt werden. Ein ungeschickter Spieler kann hierbei leicht ein Loch in das Billard stoßen. Der hochgeneigte Stoß mit senkrechtem Queue auf einen Punkt hinter dem obersten Punkte des Balles heißt Walker und muß mit einem sehr kräftigen, entschiedenen Stoße ausgeführt werden. Der Bock wird hier durch Daumen und Mittelfinger einerseits und Zeigefinger anderseits gebildet. Dieser Stoß läßt den Ball eine kurze Strecke vorwärts und dann vermittels der rückläufigen Drehung zurücklaufen.



Billardstöße.

Eine gleiche Wirkung kann durch einen geneigten Hochstoß erzielt werden, welcher, wie Fig. 8 zeigt, nicht die ganz senkrechte Haltung des Queues erfordert. Die stoßende Hand macht dabei eine reibende Bewegung, das Handgelenk eine halbe Drehung Während beim Walker der Bock in der Luft schwebt, ruht derselbe bei diesem Stoße auf den Fingerspitzen. Der Ball muß an der dem Spieler zugewandten Seite getroffen werden.

Die Stöße unterhalb des Mittelpunktes des Balles (Fig. 9) verzögern seine Geschwindigkeit. Ein Stoß, nicht zu tief unter dem Mittelpunkte, läßt den Ball langsamer vorwärts rollen; ein noch tieferer Stoß ist Veranlassung, daß der Spielball bei seinem Zusammentreffen mit einem andern Balle Halt macht oder ganz und gar nach der Richtung zurückrollt, aus welcher er gekommen. Man kann diesen Stoß in solcher Vollkommenheit produziren, daß er nicht einmal nöthig hat, einen andern Ball zu treffen, um nach einem kurzen Vorwärtslauf zurückzukehren. Bei dem Stoße muß die Hand plötzlich und energisch zurückgezogen werden, das Handgelenk eine gewisse Drehung machen und diese

Drehung sich durch die Queuespitze, welche nicht zu groß sein darf und gut mit Kreide geschmiert sein muß, auf den Ball übertragen. Das Queue darf nur wenig Abweichung von der Horizontalen haben.

Stärke des Stoßes. Der Erfolg des Stoßes hängt wesentlich von dem Stärkegrade ab, welchen man vermittels des Queues dem Balle zu geben vermag und von der Elastizität der Banden, an welche er anschlägt. Zunächst wissen wir durch Erfahrung, daß es die Stärke des von dem Spieler mit dem Queue gegebenen Stoßes ist, welche den Ball verschiedene Winkel machen lassen kann. Ein starker und schneller Ball (ohne Seitenstoß) wird einen bedeutend größeren Abschlagswinkel haben als ein schwacher und langsamer Ball. Eine Probe auf dem Billard wird das sofort zeigen. Der Spieler muß also lernen, die Stärke der Stöße abzumessen, um damit die beabsichtigten Wirkungen hervorzubringen, und muß besonders den Fehler der Anfänger und schlechteren Billardspieler vermeiden, welche beim Stoßen zu viel Kraft anwenden.

Bis in die neueste Zeit war man ganz allgemein der Ansicht und stellte es als ein Grundgesetz in der Theorie des Billards hin, daß der gegen die Bande gespielte Ball den Anschlags- und den Abschlagswinkel von gleicher Größe hätte. Nachdem indessen schon tüchtige Praktiker des Spieles diesen Irrthum erkannt, war es Bogumil, welcher theoretisch und praktisch nachwies, daß dieses aufgestellte Gesetz ein falsches sei. Wenn ein Ball unter 40 Grad gegen die kurze Bande gespielt wird, von dieser gegen die lange Bande anschlägt und dann der andern Ecke zuläuft, müßte nach alter Ansicht die Linie, welche er vom Spieler aus zur kurzen Bande machte, parallel mit der Linie sein, welche er von der langen Bande aus nach dem zweiten Anschlagen verfolgt, und der erste Anschlagwinkel und der zweite Abschlagwinkel müßten zusammen 90 Grad betragen. Das ist in der That aber nicht der Fall, sondern das Anschlagen an die Bande verleiht dem Balle seitliche Drehungen, welche verursachen, daß die Anschlagswinkel den Abschlagswinkeln nicht gleich sind, und daß die letzteren verkleinert werden. Die kleinste Abweichung findet bei dem rollenden Balle statt, während der gleitende und rückläufige Ball (die Erklärung für diese Ausdrücke folgt später) noch größere Abweichungen aufweisen.

Der Seitenstoß. Wenn man einen Ball seitlich trifft, wird er bei seiner Vorwärtsbewegung um die horizontale Achse noch eine andere Bewegung um eine vertikale Achse nach der Seite des Stoßes zu ausführen. Der Zusammenstoß mit einem andern Balle oder mit der Bande wird die erste der beiden Bewegungen verringern, resp. gänzlich aufhören lassen, während die andere Bewegung fortdauert und den Ball in der Richtung der Umdrehung forttreibt. Erst nach dem Zusammenstoß mit einem andern Ball oder mit der Bande kann man die Wirkung des Seitenstoßes wahrnehmen: wenn der Ball an der rechten Seite gestoßen worden ist, wird er nach rechts gehen; wenn an der linken, nach links. Man muß also den Ball an derjenigen Seite stoßen, nach welcher man ihn hin haben will. Um einen Seitenstoß zu machen, muß man die Queuespitze gut mit Kreide einschmieren, um das Abgleiten des Queues, also das Kicksmachen, zu verhindern.

Um den Seitenstoß richtig und mit Exaktheit ausführen zu können, muß man schon gewandt im Spielen sein. Das Queue muß man nicht parallel mit der beabsichtigten Richtung des Balles halten, sondern mehr oder weniger in einem spitzen Winkel zu dieser Richtung, wie Figur 10 zeigt, in welcher a den Stoß in die Mitte bezeichnet, während b und c Seitenstöße darstellen. Die andere Figur

zeigt, wie man das Queue halten muß, um einen sehr starken entgegengesetzten Seitenstoß auszuführen; die kleinen Kreise auf dem Balle bezeichnen den Punkt, wo er getroffen wird. Bei dem Seitenstoß muß man mit der Hand eine gewisse Drehung vollführen, die besser gesehen als beschrieben werden kann, und das Queue muß den Stoßpunkt auf dem Balle sehr kurz und plötzlich treffen. Auch muß man sich hüten, zu viel Kraft in Anwendung zu bringen, weil ein leichter, mäßiger, mit Präzision ausgeführter Stoß schon die beabsichtigte Wirkung hervorbringen kann. Der dem Spielball gegebene Seitenstoß theilt sich übrigens niemals dem gespielten Balle mit.

Es kommt noch eine Anzahl von Kunstausdrücken beim Billardspiel vor, welche wir an dieser Stelle erklären wollen.

Nach der Anzahl Male des Abschlagens von der Bande richten sich die Bezeichnungen Doublé, Triplé, Quarte u. s. w. Wenn ein Ball einmal von der Bande abgeschlagen hat, so hat er ein Doublé gemacht; wenn zweimal, ein Triplé ꝛc.

Maske bezeichnet eine Stellung des Spielballes auf dem Billard, welche ihm nicht gestattet, den gespielten Ball direkt zu treffen, weil ein anderer Ball oder Kegel dazwischen stehen. Solche Bälle müssen also indirekt, von der Bande aus, gespielt werden (Vorbande).

Effet bezeichnet die Wirkung, welche man dem Balle durch einen exzentrischen Stoß giebt, der also nicht auf den Mittelpunkt des Balles gerichtet ist.

Kontereffet wird dem Balle durch einen exzentrischen Stoß gegeben, welcher den Abschlagswinkel vergrößert.

Kontercoup bezeichnet das nochmalige Zusammentreffen des Spielballes mit dem gespielten Balle.

d. Die Theorie des Billardspiels.

Die Theorie des Billardspieles ist von Coriolis und Bogumil aufgestellt worden, und da sie ziemlich komplizirter Natur ist, so genügt es für unsere Zwecke, wenn wir den beiden genannten Theoretikern in denjenigen Ausführungen, welche besonders in Betracht kommen, folgen.

Die verschiedenen Arten des Stoßes verlangen zum bessern Verständnis noch einige vorhergehende Betrachtungen. Wenn der Spieler visirt, so kann man sich eine Ebene durch sein Auge und durch den Vertikaldurchmesser des Spielballes gelegt denken. Diese Visirebene, welche senkrecht auf dem Billard steht, theilt den Ball in die rechte und linke Hälfte, welche beide einander gleich sind. Die Horizontalebene, welche wägerecht durch den Mittelpunkt des Balles geht, theilt ihn auch in zwei gleiche Hälften: die obere und die untere. In die vordere und hintere Hälfte wird der Ball schließlich durch die Querebene zerlegt, welche durch den Mittelpunkt geht und senkrecht auf den beiden ebengenannten Ebenen steht. Alle Stöße, auch die Seitenstöße, welche über der Horizontalebene treffen, sind Hochstöße; alle unterhalb derselben treffenden sind Tiefstöße. Diejenigen Stöße, welche rechts oder links von der Visirebene treffen, heißen Seitenstöße. Alle Stöße, bei welchen die Stoßlinie nicht durch den Mittelpunkt des Balles geht, heißen exzentrische Stöße. Es entsteht nun die Frage: wie weit darf man die exzentrischen Stöße ausdehnen, d. h. wie weit darf man sich dem Rande der Querebene nähern, ohne einen Kicks zu machen? Die Erfahrung und die Theorie haben nachgewiesen, daß innerhalb der Querebene die mögliche Exzentrizität dargestellt wird durch einen Kreis, dessen Radius $^6/_{10}$ des Ballradius ausmacht.

Soweit haben wir nur von wägerechten Stößen gesprochen; die geneigten Stöße, bei welchen der Schnabel sich nach unten neigt, erfordern noch eine besondere Betrachtung. Entweder wirkt die Reibung zwischen Ball und Billardtafel der Richtung des Balles entgegen und vermindert seine Geschwindigkeit durch Beschleunigung der vorläufigen Drehung; oder die Reibung wirkt seitlich von der Richtung des Balles, vermindert gleichfalls seine Geschwindigkeit, zwingt ihn aber, eine krumme Linie zu beschreiben. Der Ball wird anfänglich eine Parabel beschreiben und, nachdem er ins Rollen gekommen ist, in gerader Linie weiter laufen. Diesen letzteren Stoß wird man immer machen können, wenn man die senkrechte Stoßebene nicht durch den Mittelpunkt des Balles gehen läßt, und zwar wird man die Parabel rechts oder links machen, je nachdem man rechts oder links von der Visirebene stößt. Der Neigungswinkel des Stoßes darf nicht viel über 45 Grad hinausgehen. Der Kreis der möglichen Stoßpunkte geht hier bis zu $^7/_{10}$ des Ballradius.

Bei allen Stößen ist selbstverständlich darauf zu achten, daß nur in der Richtung der Queueachse gestoßen wird, so daß also die senkrechte Stoßebene der Visirebene parallel oder identisch mit derselben ist.

Ein Billardeur entsteht, wenn der gespielte Ball dem Spielballe so nahe steht, daß der Spieler das Queue noch in Berührung mit dem Spielballe hat, während letzterer schon den gespielten Ball getroffen hat. In der Karambolagepartie ist dieser Stoß oder vielmehr dieses Schieben verboten, weil dadurch die Wirkung des Abschlages der Bälle von einander aufgehoben wird, der Spielball nur durch das Queue allein bestimmt wird und mit unverminderter Geschwindigkeit weiter rollt, und der gespielte Ball durchaus in eine abweichende Richtung hineingezwungen wird. Stehen die Bälle $4^1/_2$ cm von einander ab, welche Entfernung die Queuespitze über ihren Stoßpunkt hinaus als Maximum zu machen pflegt, so ist ein Billardeur noch nicht möglich.

Die anfängliche Geschwindigkeit des Spielballes und seine anfängliche Richtung sind vom Queue abhängig. Es kann also der Spielball anfänglich nur dieselbe Geschwindigkeit haben, welche das Queue hat. Durch Experiment kann man die Größe der anfänglichen Geschwindigkeit nachweisen und findet, daß ein mäßiger Stoß ca. 5 m Anfangsgeschwindigkeit ergiebt und daß man dieselbe mit einem Queue, welches dreimal so schwer ist wie der Ball, bis auf 7 m steigern kann.

Wenn die Verlängerung des stoßenden Queues den Mittelpunkt des Balles trifft, so ist das ein Centralstoß. Der Ball bewegt sich in der Richtung der Queueachse aber auch bei allen anderen Stößen (die geneigten Seitenstöße ausgenommen), und daraus folgt, daß man bei einem Centralstoß genau auf das Ziel visiren muß; daß man dagegen bei einem Seitenstoß, um den Zielpunkt nicht zu verfehlen, das Queue auf einen andern Punkt richten muß, welcher so weit vom Zielpunkt entfernt ist, wie die senkrechte Stoßebene vom Mittelpunkte des Balles. Bei einem Seitenstoße ist also die anfängliche Richtung des Spielballes der Queueachse parallel.

Die Bewegung des Billardballes wird aber nicht allein vom Queue bedingt, sondern geht auf einer Fläche, auf dem Billardtuch vor sich. Wenn der Spielball auf dem Tuche rollt, so bewegt er sich wie das Rad eines fahrenden Wagens, dessen Stützpunkt durch die Reibung in der dem Mittelpunkte entgegengesetzten Richtung getrieben wird. Die Drehungsgeschwindigkeit des Balles ist gleich, aber entgegengesetzt der Geschwindigkeit des Mittelpunktes, d. h. wenn der Ball sich

einmal im Vorwärtsrollen gedreht hat und auf denselben Stützpunkt gekommen ist, hat dieser Punkt in entgegengesetzter Richtung eine Strecke zurückgelegt, welche der Strecke gleich ist, die inzwischen der Mittelpunkt des Balles zurückgelegt hat.

Wenn der Stützpunkt des Balles bei der Vorwärtsbewegung sich gar nicht verändert, sondern parallel mit dem Mittelpunkte des Balles vorschreitet, gleitet der Ball. Die Kraft, welche der Ball verbraucht, um in diesem Falle den Widerstand des Tuches zu überwinden, ist $\frac{1}{4}$ — $\frac{3}{10}$ seines Gewichtes. Infolge der Reibung fängt der Stützpunkt an, in Bewegung zu kommen, und seine Drehungsgeschwindigkeit wächst, während die Geschwindigkeit des Ballmittelpunktes abnimmt. Schließlich kommt der Ball ins Rollen, wenn beide Geschwindigkeiten einander gleich sind.

Wenn die Drehungsgeschwindigkeit des Stützpunktes der Ballbewegung entgegengesetzt und kleiner als die Geschwindigkeit des Mittelpunktes ist, so wird diese zwischen Rollen und Gleiten liegende Bewegung vorläufige Drehung genannt. Auch hier kommt der Ball durch die Reibung ins Rollen, weil die Ballgeschwindigkeit kleiner und die vorläufige Drehung größer wird.

Der rollenden Drehung ist die rückläufige Drehung des Balles entgegengesetzt, bei welcher die Drehungsgeschwindigkeit des Stützpunktes zwar dieselbe Richtung annimmt wie der Mittelpunkt des Balles, während die entstehende Reibung aber doch der Geschwindigkeit des Mittelpunktes entgegenwirkt, sie auf Null reduzirt und schließlich den Ball ebenfalls ins Rollen bringt.

Bei der seitlichen Drehung des Balles, welche um den Vertikaldurchmesser oder um eine schräge Drehungsachse vor sich geht, bleibt der jedesmalige Stützpunkt in der Visirebene, und erfolgt die Reibung des Balles bei dieser Drehung sowohl als bei allen anderen in derjenigen Linie, welche die anfängliche Richtung des Balles angiebt. Auch hier ist das Rollen der schließliche Bewegungszustand des Spielballes, denn die seitliche Drehung um die Vertikalachse nimmt allmählich ab, und die Größe der Ballgeschwindigkeit wächst; die seitliche Drehung um die schräge Achse nimmt ebenfalls ab, die etwa mit ihr verbundene rückläufige oder später eintretende vorläufige Drehung gleichfalls, und der Ball kommt ins Rollen.

Das sind die verschiedenen Bewegungszustände des Spielballes, die alle schließlich ins Rollen übergehen und dann durch die Reibung eine gleichmäßige Abnahme der Geschwindigkeit des Mittelpunktes und der Drehungsgeschwindigkeit des Stützpunktes erfahren.

Die Berechnung der Geschwindigkeiten des Spielballes vor seinem Zusammenstoß mit einem andern Balle oder mit der Bande ist sehr komplizirt und die dabei entwickelten Formeln sind nur dem Mathematiker verständlich; wer sich darüber unterrichten will, mag in Bogumils „Billardbuch“ nachlesen. Die sich ergebenden praktischen Resultate sind folgende: die Geschwindigkeit des Spielballes hängt von der Entfernung der Stoßlinie vom Mittelpunkte des Balles ab. Der Centralstoß giebt dem Balle die größte Geschwindigkeit; je weiter die Stoßlinie vom Mittelpunkte bei exzentrischen Stößen entfernt ist, desto mehr nimmt die Geschwindigkeit des Balles ab.

Die größte relative Drehungsgeschwindigkeit um die vertikale Achse ($\frac{6}{4}$ der Geschwindigkeit des Balles) wird durch einen Mittelstoß hervorgebracht, dessen Stoßpunkt einen halben Ballradius vom Mittelpunkte entfernt ist; die größte absolute Drehungsgeschwindigkeit um die vertikale Achse aber durch einen Mittelstoß, dessen Stoßlinie $\frac{1}{2}$ Ballradius vom Mittelpunkte entfernt ist.

Das Rollen findet sofort statt bei einem Mittelhochstoß, wenn der Stoßpunkt $^{2}/_{5}$ des Ballradius oberhalb des Mittelpunktes liegt; wird der Ball durch einen Mittelstoß getroffen, dessen Stoßpunkt $^{1}/_{5}$ des Ballradius über dem Mittelpunkte liegt, so erreicht der rollende Ball sein Maximum an Geschwindigkeit.

Der mit rückläufiger Drehung sich bewegende Spielball wird, wenn der Tiefstoß $^{3}/_{10}$ des Ballradius unter dem Mittelpunkte liegt, diese Drehung auf möglichst weite Strecken behalten; er wird nach einem möglichst weiten Wege ins Rollen gerathen, wenn der Mitteltiefstoß $^{1}/_{10}$ des Ballradius unter dem Mittelpunkte liegt.

Der Kreis der erlaubten Stoßpunkte und der größten Drehungsgeschwindigkeiten ist $^{6}/_{10}$ Ballradius vom Mittelpunkte entfernt.

Auch die Theorie ergiebt, daß der kurze und freie Stoß des Queues der einzig erlaubte sein darf, weil ein Nachschieben des Queues und ein zu langes Anhaften desselben an der Oberfläche des Balles die Geschwindigkeit des Balles und seine Drehungen durchaus verändert.

Das Queuegewicht, welches die Theoretiker auf das dreifache Gewicht des Balles feststellen, kann geringer gemacht werden, und man ist dann im Stande, den Kreis der möglichen Stoßpunkte bis auf $^{7}/_{10}$ des Ballradius auszudehnen.

Der Berührungspunkt zweier Bälle heißt ihr Stoßpunkt. Die gerade Linie, welche sich durch den Stoßpunkt und die Mittelpunkte der beiden Bälle legen läßt, wird Centrale genannt. Wenn der Spielball auf einen zweiten Ball gestoßen wird und die Stoßrichtung und Centrale in eine Linie zusammenfallen, so ist das ein Centralstoß; bilden Stoßrichtung und Centrale einen Winkel (Anschlagswinkel), so ist ein schiefer Stoß vorhergegangen. Beim Centralstoß geht die Visirebene durch den Mittelpunkt des Spielballes, und erzeugt derselbe, wenn man sich die Durchschnitte der Querebenen der auf einander stoßenden Bälle vom Standpunkte des Spielers aus gezeichnet denkt, den sogenannten Vollball, bei welchem also der Spielball den gespielten Ball verdeckt. Beim Dreiviertelball geht die Visirebene durch den Halbirungspunkt des wägerechten Radius des gespielten Balles, beim Halbball durch den äußersten Rand des gespielten Balles und beim Viertelball durch einen Punkt, welcher $^{3}/_{2}$ Radius vom Mittelpunkte des gespielten Balles entfernt ist. Einen Achtelball nennt man einen feinen Ball.

Während beim Vollball der Anschlagswinkel gleich Null ist, beträgt derselbe beim Dreiviertelball 14 Grad 28 Minuten, beim Halbball 30 Grad und beim Viertelball 48 Grad 35 Minuten.

Der Abschlag der Bälle von einander ergiebt nach den darüber angestellten wissenschaftlichen Untersuchungen eine Fülle von Resultaten, in deren Einzelheiten näher einzugehen hier nicht der Raum ist. Für den praktischen Spieler wird es vor allen Dingen in Betracht kommen, ob er beim Stoßen der Bälle seinen Zweck schon durch den einfachen Abschlag des einen Balles vom andern erreicht, oder ob er diesen Abschlag noch modifiziren will durch exzentrische Stöße. Jedenfalls empfiehlt es sich, letztere so lange zu vermeiden, als der einfache Abschlag der Bälle von einander allein schon im Stande ist, den gewünschten Zweck zu erreichen.

Der Abschlag des Balles von der Bande ist bedingt durch die Elastizität der Bande, ihre Höhe und die Größe der Bälle. Wir haben schon in den vorhergehenden Ausführungen erwähnt, daß es ein alter Irrthum ist, Anschlagwinkel und Abschlagwinkel für gleich zu halten und die neuesten Forschungen haben

gezeigt, daß Bälle, welche nicht mit einer seitlichen vorläufigen oder rückläufigen Drehung anschlagen, bis zu einem Anschlagswinkel von 40 Grad kleinere Abschlagswinkel, über 40 Grad aber größere Abschlagswinkel haben. Die Anbandung eines sich drehenden Balles ergiebt noch verwickeltere Verhältnisse.

e. Praktische Beispiele.

Das Billardspiel kann man nicht aus der Theorie lernen, man muß vielmehr ein guter und geübter Praktiker sein und wird dann erst aus der Theorie profitiren können. Wir reihen deshalb einige praktische Beispiele hier an, meistens schwerere, sogenannte Kunstbälle aus der Karambolpartie, aus welchen der Anfänger beim Nachspielen auf dem Billard viel Nutzen ziehen wird. Mit a bezeichnen wir immer den Spielball, mit b den Ball, auf welchen gespielt wird, und mit c den dritten Ball.

Fig. 11. Spielball a wird mit einem starken Mittelhochstoß sehr fein an b angespielt und kommt aus der Ecke auf c. Die Berührung von a und b muß äußerst subtil sein, sonst ist der Ball verfehlt.

Fig. 12. Spielball a wird mit rechtsseitigem, ziemlich starkem Hochstoß, fast Halbball, auf b gespielt; der Kontereffet von der kurzen Bande vergrößert den Abschlagswinkel und läßt a direkt auf c gehen.

Fig. 13. Um einem Billardeur aus dem Wege zu gehen, wendet man einen möglichst rechtsseitigen Hochstoß an und spielt b beinahe voll an. Ball b geht in die Ecke und stellt sich zur nächsten Karambolage.

Fig. 14. Der Spielball karambolirt, indem er mit rechtsseitigem Hochstoß auf b gestoßen wird, welchen er fein treffen muß, um auf c zu gehen. Der Spielball muß stark gestoßen werden.

Fig. 15. Spielball a muß mit einem starken Seitenstoß, Halbball, auf b gestoßen werden, geht dann in einer sehr merklichen Kurve zur nächsten Bande und kommt als Terz auf c.

Fig. 16. Spielball a muß mit einem rechtsseitigen Tiefstoß und scharf auf b gespielt werden, um als Rückläufer mit c zu karamboliren.

Fig. 17. Spielball a wird fast Halbball mit linksseitigem schwachen Hochstoß auf b gespielt, b schiebt zwar c fort, aber a holt ihn ein und karambolirt.

Fig. 18. Ein englischer Kunstball (Pool-basket stroke)! Spielball a wird mit einem starken rechtsseitigen Tiefstoß auf b gespielt, stößt denselben hinweg, berührt die Bande und geht dann in einem Bogen nach c. Die Kurve zeigt sich um so entschiedener, je kräftiger der Stoß und das Seiteneffet ist.

Fig. 19. Spielball a wird mit rechtsseitigem Tiefstoß auf b gespielt, schlägt an die lange Bande an und karambolirt schließlich mit c. — Bequemer ist es hier, durch einen rechtsseitigen Tiefstoß erst c und dann b zu treffen.

Fig. 20. Spielball a wird mit einem rechtsseitigen geneigten Hochstoß auf b gestoßen und zwar als Dreiviertelball rechts, damit b in die Mitte der Tafel geht und nicht etwa auf c zuläuft. Der Spielball a schlägt dann leicht gegen die Bande und karambolirt mit c.

Fig. 21. Der Spielball a karambolirt, wenn er mit einem rechtsseitigen Tiefstoß zwischen Ball b und Bande gespielt wird und muß beide in demselben Augenblicke treffen; er geht dann quer über die Tafel auf c zu. Ein Vollball hat dieselbe Wirkung.

Fig. 22. Spielball a karambolirt mit b und c, indem er mit einem starken Centralstoße auf b gespielt wird. Ball b stößt c an die Bande und erhält von demselben einen Kontercoup, durch welchen er zur Seite geworfen wird, so daß sich a und c treffen. Je kräftiger der Kontercoup zwischen b und c erfolgt, desto eher geht b aus dem Wege, selbst wenn er von c beinahe voll getroffen wird. Der Stoß muß kräftig und das Visir sehr genau sein.

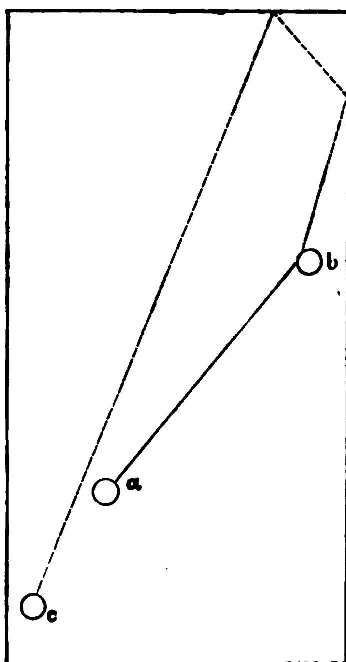


Fig. 11.

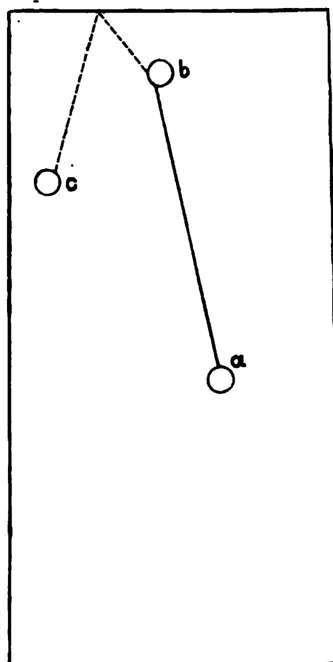


Fig. 12.

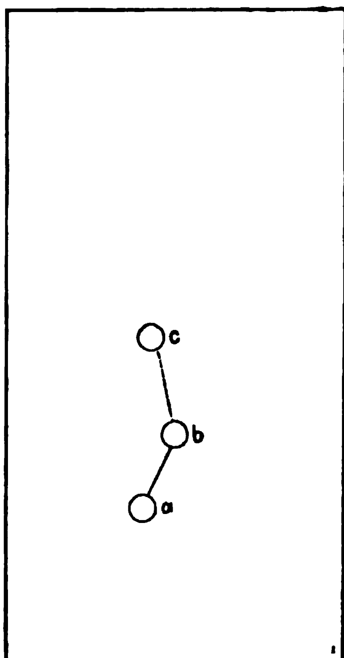


Fig. 13.

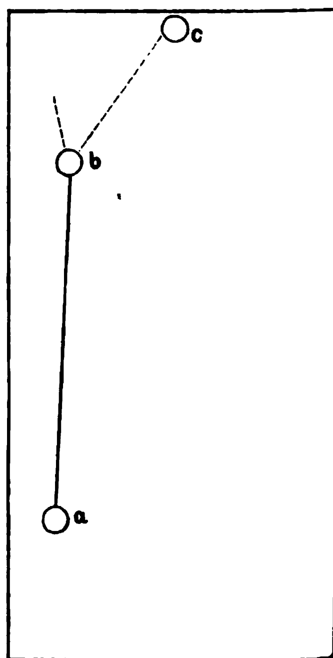


Fig. 14.

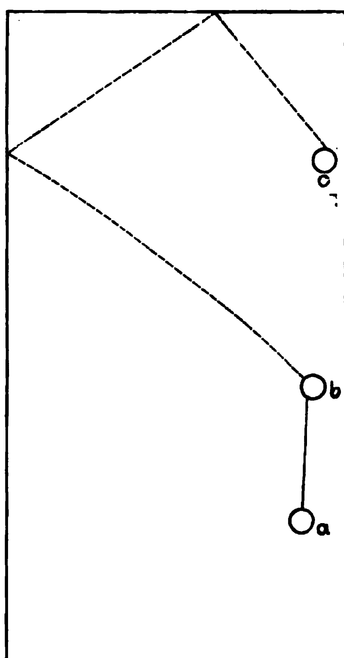


Fig. 15.

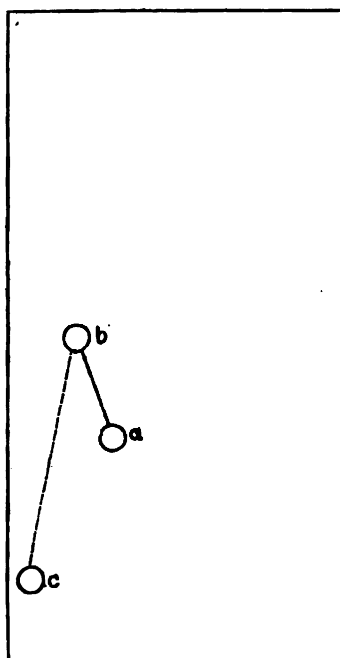


Fig. 16.

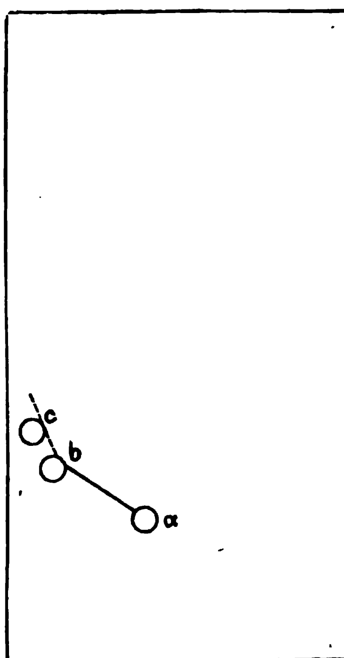


Fig. 17.

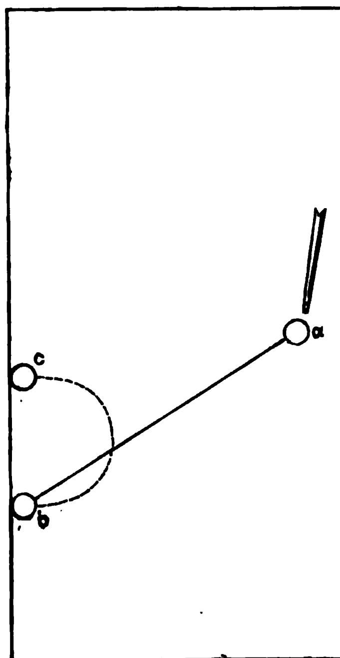


Fig. 18.

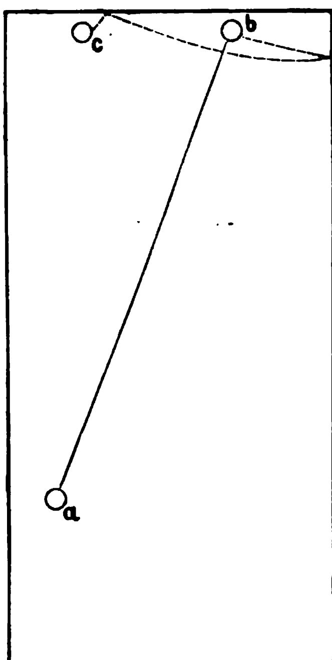


Fig. 19.

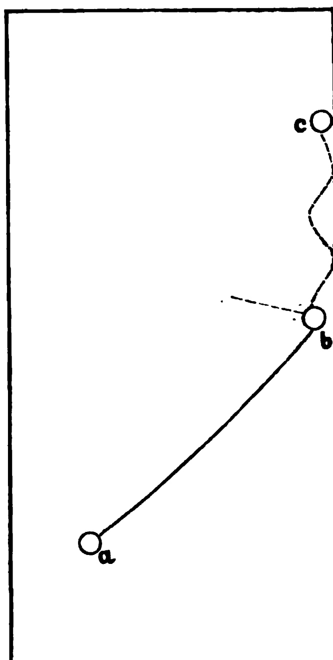


Fig. 20.

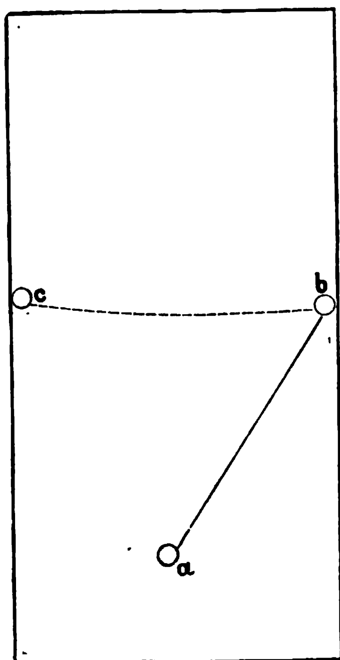


Fig. 21.

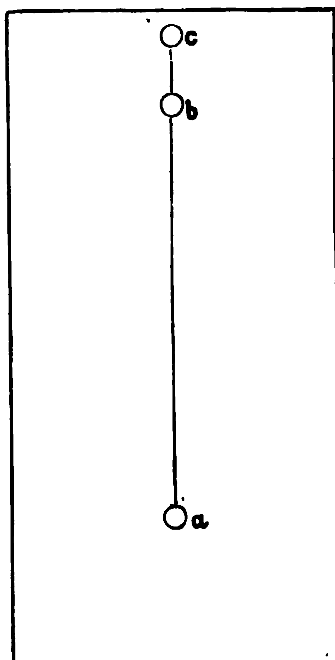


Fig. 22.

f. Die verschiedenen Billardpartien.

Auf dem französischen Billard, welches das deutsche Billard in Deutschland fast gänzlich verdrängt hat, werden folgende Partien gespielt:

(618.) 1. **Die Karambolpartie.** Wird mit drei Bällen, von denen der Karambolball roth oder gelb gefärbt ist, von zwei oder mehr Theilnehmern gespielt. Der Karambolball kommt auf dem Mittelfleck zu stehen, der weiße und Kreuzball auf dem untern, resp. auf dem obern Fleck; der weiße Ball stößt an — oder der Karambolball wird oben placirt, der Kreuzball unten und der weiße Ball, welcher anfängt, wird ausgesetzt und hat Karambolage vom Karambolball auf Kreuz zu machen. Zweck des Spieles ist: mit dem eigenen Ball die beiden anderen Bälle zu berühren oder zu karamboliren und ist die Reihenfolge, in welcher die beiden anderen Bälle getroffen werden, gleichgültig. Bei zwei oder drei Spielern behält jeder seinen Ball, mit dem er angefangen hat; bei mehr Theilnehmern wird gewöhnlich ein Ball für alle als Spielball bestimmt. Das Karamboliren der beiden anderen Bälle zählt 1 Point und spielt jeder so lange, bis er die Karambolage ausläßt. Die Zahl der zu machenden Points steht im Belieben der Spieler, jedoch muß der letzte Point durch indirekte Karambolage gemacht werden; ob mit oder ohne vorheriges Ansagen, bestimmen die Spieler. Sollte der Spielball fest an einen andern Ball zu stehen kommen, so werden alle drei Bälle wie zu Anfang der Partie neu aufgesetzt; dasselbe geschieht mit dem Ball, welcher über die Bande springt. Eine gemachte Karambolage zählt, auch wenn ein Ball ausspringt, und spielt der betreffende Spieler weiter. Billardiren ist nicht gestattet.

Es sei für dieses wie für die folgenden Spiele bemerkt, daß kein Ball ohne Queue gestoßen werden darf, und daß Nachstoßen sowie Besteigen des Billards nicht gestattet ist.

Bei dieser Partie kommt es nicht allein auf das Karamboliren, sondern auch auf die Vorbereitung zur nächsten Karambolage an, damit man am Spielen bleibt. Durch Zusammenkommen der drei Bälle in einer Ecke erreicht man diesen Zweck am besten.

(619.) 2. **Karambolboule** (Boule, eigentlich poule: der Gesamteinsatz oder Stamm). Ganz wie das vorige, nur daß 3 hinter einander gemachte Karambolagen als Honneurs 6 Points und jede fernere unmittelbar darauf folgende Karambolage desselben Spielers 2 Points mehr zählen. Die Reihenfolge der Spieler entscheidet der Würfel.

Die folgenden Partien auf französischem Billard sind Kegelspiele, bei welchen 5 Kegel in der Mitte auf den Kegelflecken stehen.

(620.) 3. **Kegelpartie.** Sie kann von zwei Personen oder auch von Mehreren gespielt werden, z. B. von Drei, deren Einer gegen die beiden Anderen spielt. Unter Zweien hat Jeder seinen Ball. Kreuz steht auf dem obern Fleck, der Karambolball auf dem untern oder unmittelbar hinter den Kegeln auf der Linie vom Kegelkönig zum Kreuzball, Weiß wird in der ersten oder untern Kammer ausgesetzt und spielt auf Kreuz.

In der Kegelpartie hat jeder Spieler seinen bestimmten Ball und spielt mit demselben auf den Ball des Gegners. Des Gegners Ball muß von der Bande aus in die Kegel gehen, oder der eigene Ball muß erst die Bande berühren und dann des Gegners Ball in die Kegel treiben; wenn die Kegel auf andere Weise fallen, zählen die Points für den Gegner. Einen direkten Ball in die Kegel giebt es allerdings, welcher nicht als verloren gilt — wir werden denselben noch erwähnen. Die Karambolagen (eigene oder fremde) erhöhen den Werth der umgeworfenen Kegel, und zwar wird nach folgender Skala gerechnet:

	Ohne Karambolage	Mit Karambolage
1 Kegel zählt	2	6
2 „ „	4	8
3 „ „	6	10
4 „ „	8	12
4 „ um den König zählt . .	8	12
5 „ zählt	15	19
König allein zählt	5	9
König, wenn ein Eckkegel fehlt . .	2	6
Karambolage allein	—	4

Die Partie wird bis zu 36 Points gespielt. Jeder Spieler spielt nur einen Stoß und dann kommt der folgende heran.

Wird des Gegners Ball, gleichviel ob **mit** oder **ohne** Berührung der Bande, auf den Karambolball gespielt und nimmt **nach** dieser Berührung der Ball des Gegners oder der Karambolball Kegel, so ist dies gemacht, und ist diese Regel auch bei den nachfolgenden Boulespielen auf französischem Billard zu beobachten.

Als **Fehler** gilt Folgendes und wird dem Konto des Gegners zugerechnet:

a. Jeder Stoß, ohne einen Ball getroffen zu haben, zählt einen Fehler.

b. **Non passé**, d. h. wenn bei einem Fehlstoß der Ball des Gegners der Länge des Billards nach nicht passirt wird, zählt 2 Fehler.

c. Fallen beim **Non passé** Kegel, so zählt:

Non passé und 1 Kegel	4	Fehler
„ „ „ 2 „	6	„
„ „ „ 3 „	8	„
„ „ „ 4 „	10	„
„ „ „ 4 „ um den König	10	„
„ „ „ 5 „	17	„
„ „ „ König allein	7	„
„ „ „ „ „ wenn ein Eckkegel fehlt	4	„

d. Jeder Ball, der über die Bande springt, zählt 2 Fehler; mit Karambolage 4 mehr, mit Kegel, resp. Karambolage und Kegel so viel Points mehr, wie vorher als gemacht angegeben ist.

e. Den Karambolball zuerst treffen, zählt 2 Fehler; fallen dabei Kegel, so zählt dies wie bei Non passé.

f. Mit dem falschen Ball gespielt, zählt — **gleichviel, was gemacht oder verlaufen wird** — **nur** 2 **Fehler**.

g. Wirft man beim Stoß Kegel um, so zählt Alles verlaufen.

h. Wird ein gefallener Kegel durch den eigenen Ball auf einen noch stehenden Kegel geworfen, so daß dieser fällt, so zählt Alles verlaufen.

i. Läuft der Karambolball durch die Kegel, ohne einen umzuwerfen, zählt nichts mehr.

k. Sollte ein Ball auf die Bande springen, so zählt dies keinen Fehler; der Ball wird alsdann an derselben Stelle hart an die Bande innerhalb des Billards gesetzt.

l. Jeder Nachstoß zählt 2 Fehler.

m. Wird des Gegners Ball direkt, d. h. ohne Bandenberührung oder vorherige Karambolage in die Kegel gespielt, so gilt Alles verlaufen.

Wenn bei dem Kegelspiel selbst der Meister auf dem Billard zuweilen zu Falle kommt, so spielt das Glück hierbei doch nicht eine so eminente Rolle, daß die Kunst überflüssig wird. Karambolage- und Kegelspiel sind eben verschiedene Partien, welche jede ihre eigene Technik haben. Die Hauptsache beim Kegelspiel ist, möglichst alle Finessen, die Gefahr bringen könnten, zu vermeiden, den eigenen Ball zu halten und mit dem andern Kegel, resp. Karambolage zu machen.

(621.) 4. **Kegelboule.** Dieser wird von zwei und mehr Personen gespielt. Bei zwei Personen hat jeder seinen eigenen Ball, öfters — und besonders bei mehr als zwei Personen — ist ein einziger Ball Spielball für Alle und hat der Spieler die Auswahl, auf welchen Ball er stoßen will. Beim Aussetzen kommt der gespielte Ball auf den obern, der Karambolball auf den untern Fleck zu stehen. Das Spiel ähnelt der Kegelpartie sehr, nur ist dabei eine andere Berechnung üblich. Gewöhnlich wird die Partie von 100 Points ab gespielt, doch steht das im Belieben der Spieler. Es ist in Deutschland das beliebteste Gesellschaftsspiel auf dem Billard.

	Ohne Karambolage	Mit Karambolage
1 Kegel zählt	2	6
2 „ „	4	12
3 „ „	6	16
4 „ „	12	20
4 „ um den König zählt	30	34
5 „ zählt	36	40
König allein	10	14
König, wenn ein Eckkegel fehlt	2	6
Karambolage allein	—	4

Auch hier gilt es als gemacht, wenn nach einer direkten Karambolage des Gegners Ball oder der Karambolball direkt in die Kegel gehen.

Wird beim Kegelboule mit Aussuchen der Bälle gespielt, so muß, wenn ein Spielball in dem Kreis der Kegel steht, mit diesem Balle gespielt werden, oder es zählt 2 Fehler.

Die bei der Kegelpartie aufgezählten Fehler unter a, b, e, f, g, h, i, k, l, m gelten ebenfalls beim Kegelboule. Folgendes ist noch besonders zu beachten:

Fallen beim Non passé Kegel, so zählt

Non passé und 1 Kegel	4
„ „ „ 2 „	6
„ „ „ 3 „	12
„ „ „ 4 „	16
„ „ „ 4 „ um den König	32
„ „ „ 5 „	38
„ „ „ König allein	12
„ „ „ „ „ wenn ein Eckkegel fehlt	4

Jeder Ball, der über die Bande springt, zählt 2 Fehler; mit Karambolage 4 mehr, mit Kegel resp. Karambolage und Kegel so viel Points mehr, wie vorher als gemacht angegeben ist.

(622.) 5. **Gründerboule.** Genau so wie Kegelboule, nur daß ein jeder Spieler so lange am Stoß bleibt, wie er Kegel macht. Verläuft er, so verliert er nicht nur die verlaufenen Points, sondern auch alle diejenigen Points dazu, welche ihm sonst gutgeschrieben worden wären. Karambolage allein zählt, spielt aber nicht weiter.

(623.) 6. **Multiplikator- oder Würfelboule.** Der Würfelboule wird wie ein gewöhnlicher Boule gespielt, nur daß unter den König ein Würfel mit der 6 nach unten und mit der 1 nach oben gelegt wird, auf welchem der König zu stehen kommt. Die Kegel zählen wie beim gewöhnlichen Boule. Wird der Würfel dabei getroffen und fällt auf eine höhere Zahl, so wird dieselbe mit den gefallenen Kegeln, resp. der Karambolage multiplizirt. Werden z. B. 40 gemacht und die 6 liegt oben, so zählt dieses 6 mal 40, ebenso wie beim Verlaufen das Produkt als Fehler angeschrieben wird. Der Würfel nebst König wird stets in der Mitte aufgestellt.

Auf dem deutschen Billard werden folgende Partien gespielt:

(624.) 1. **Die deutsche oder Karolinenpartie** — wird mit fünf Bällen gespielt, von denen der rothgefärbte oder die Karoline auf den Mittelfleck, der einfache Karambolball auf den untern, der Kreuzkarambolball auf den obern Fleck gesetzt wird. Derjenige, welcher anfängt, setzt seinen Ball in der untern Kammer aus und stößt ihn in die obere Kammer, ohne einen andern Ball zu treffen. Zweck des Stoßes ist nur, den Ball so zu stellen, daß er das nächste Mal leicht einen Ball machen kann. Solange der Spielball noch nicht die mittlere Linie zwischen den langen Banden passirt hat, kann er zurückgenommen und von neuem ausgesetzt werden. Bedingung ist, daß keiner der Bälle getroffen wird, weil das einen Fehler zählt und dem Gegner das Recht giebt, zu bestimmen, ob der getroffene Ball stehen bleiben oder auf seinen Platz zurückgestellt werden soll; der Spielball bleibt stehen.

Wenn der Spielball nicht bis in die obere Kammer gelangt ist, so zählt der Gegner einen Fehler für sich und kann einen neuen Aussatz verlangen, auch darf der Ball nicht aus der obern Kammer zurückrollen, denn auch das zählt einen Fehler — nur darf der Gegner keinen neuen Aussatz verlangen.

Beim Aussetzen kommt noch Folgendes in Betracht: der Aussetzende muß Quartier halten, d. h. er darf mit seinem Spielball nicht über die Linie hinausgehen, welche das Quartier begrenzt. Innerhalb dieser Linie kann er ihn aber setzen, wohin er will. Ferner muß er Bande halten, d. h. er darf mit dem Untertheile seines Körpers nicht über die lange Bande hinausgehen und hat der Gegner das Recht, das Queue an sie zu legen und sie derartig zu verlängern — der Aussetzende darf dann eben nicht über das Queue hinaus und darf es auch nicht fortschieben. Zu beachten ist dabei auch noch, daß man auf keinen in diesem untern Quartier befindlichen Ball stoßen darf.

Der zweite Spieler setzt in der untern Kammer aus, wobei er die Verpflichtung hat, Quartier und Bande zu halten und auf irgend einen beliebigen Ball,

welcher in den oberen drei Kammern steht, zu spielen. Gewöhnlich wird er auf die Karoline spielen, um sie zu schneiden. Dieselbe darf nur in die Mittellöcher gespielt werden; geht sie in ein Eckloch, so zählt das für den Gegner 6 Points. Die anderen Bälle können in jedes beliebige Loch gespielt werden. Hat der erste Spieler eine gefährliche Stellung eingenommen, d. h. seinen Ball so gestellt, daß das Mittelloch, der obere Karambolball und der Spielball eine gerade Linie bilden, also der obere Karambolball leicht in das Mittelloch gemacht werden kann, so wird der zweite Spieler es von vornherein vorziehen, auf den Ball des Gegners oder auf den obern Karambolball zu spielen. Jedesmal, wenn ein Spielball gemacht ist, muß der mit demselben Spielende ihn von neuem im Quartier aussetzen; in diesem Falle ist der Spielball en mains. Mit einem ausgesetzten Balle darf man auf keinen im Quartier befindlichen Ball spielen und muß, falls sich alle Bälle dort befinden, einen Fehler geben oder brikoliren (den Spielball von der oberen Bande auf einen der im Quartier befindlichen Bälle abschlagen lassen).

Derjenige, welcher zuerst 48 Points macht, hat gewonnen. Wer die Karoline macht, zählt 6 Points; jeder gemachte Karambolball zählt 3, jeder gemachte Spielball 2 Points. Karamboliren, und zwar mit dem eigenen Ball, zählt verschieden: 4 Points, wenn die Karoline und ein Karambolball; 3 Points, wenn die Karoline und ein Spielball; 3 Points, wenn die beiden Karambolbälle; 2 Points, wenn ein Karambolball und ein Spielball getroffen werden. Da bei diesem Spiele beides, das Karamboliren und in die Löcher machen, zählt, so wird man beides zu vereinigen suchen. Trifft man z. B. die beiden Karambolbälle so, daß sie beide in die Löcher gehen, so hat man für das Machen 6 Points und für das gleichzeitige Karamboliren 3 Points, zusammen also 9 Points gewonnen. Trifft man mit dem Spielballe 3 oder alle 4 Bälle, so werden die einzelnen Karambolagen zusammengerechnet. Trifft der Spielball z. B. hinter einander die Karoline, den andern Spielball und die beiden Karambolbälle, so sind das $3 + 2 + 2 + 3 = 10$ Points. Ginge die Karoline hierbei noch in das Mittelloch, so würde das für den Spieler 16 Points ausmachen. Beim Verlaufen zählt Alles für den Gegner. Giebt man einen Fehler, so zählt das für den Gegner 1 Point.

Die Kunst dieses Spieles besteht, wie bei den Partien auf dem französischen Billard, nicht allein in dem Machen der Bälle, sondern auch besonders in dem Erlangen von Stellungen, damit man nach gemachtem Ball wieder eine Prise hat — man bleibt nämlich so lange am Stoße, als man Bälle in die Löcher macht, denn nur karamboliren giebt nicht das Recht, weiterzuspielen. Herausspringen zählt für den Gegner, der Ball auf der Bande gilt als herausgesprungen und wird heruntergenommen. Wer die Partie gewinnt, setzt sich zur nächsten aus.

Obgleich die Partien auf dem deutschen Billard bei uns nach und nach immer mehr abgekommen sind und die enragirten Karambolagespieler nicht viel von ihnen halten, „weil viele jener Errungenschaften, welche man dem Lederkopf verdankt, unbenutzt bleiben", so kann man sich doch des Eindruckes nicht erwehren, als ob die Kunst des Billardspieles im Verfall sei, weil gerade das deutsche Billard viel sorgfältigeres Spielen erforderte, als man es jetzt zu sehen gewohnt ist. Die Engländer haben das deutsche Billard beibehalten, und sie stehen noch heute als unerreichte Meister im Billardspiel da.

(625.) 2. **Die Königspartie.** Die Spiele en trois werden auf sehr verschiedene Weise gespielt:

a. Zwei spielen gemeinschaftlich und haben einen Dritten gegen sich, welcher König genannt wird. Die Bestimmung, wer König sein soll, geschieht meistens dadurch, daß man vom Quartier aus einen Ball gegen die obere Bande spielt, der von ihr gegen die untere zurückprallt und von dieser wiederum abschlägt. Wer nun nach diesem zweimaligen Anschlagen an die Bande am weitesten von ihr wegkommt, ist König, und wer am nächsten bleibt, spielt zuerst mit ihm und heißt Nachspieler. Dieser spielt so lange mit dem Könige, bis letzterer die Hälfte seiner Points gemacht hat; dann tritt der Dritte auf und spielt die Partie durch, und bei der zweiten ist dieser König und der vorige König spielt nach, so daß jedesmal die beiden, welche die vorige Partie schlossen, auch die neue wieder beginnen. Nach drei Spielen ist jeder König und Nachspieler gewesen, und drei solche Partien gehören immer zusammen, weshalb sie auch nicht früher abzutreten brauchen. Alles Uebrige ist wie bei Zweien, nur setzt sich der König nie aus.

b. Der Nachspieler spielt so lange, bis er einen Fehler giebt, sich verläuft, versprengt oder gemacht wird. Dann kommt der andere heran, und ihm geht es gerade wieder so. Alles Uebrige ist wie bei a.

c. Hier spielt der König nie mit, sondern sieht ruhig den beiden Anderen zu, bis sie die Partie beendigt haben. Wer die Partie verliert, wird König, und der alte König spielt nun mit dem andern Spieler, der dann nach Beendigung dieser Partie König wird. Nach dem Schlusse dreier Partien haben sie wechselseitig mit einander gespielt und jeder ist einmal König gewesen. Der König gewinnt hier allezeit mit, so daß Derjenige, welcher die Partie verliert, das Doppelte zahlen muß, falls nicht blos um das Partiegeld gespielt wird. Die drei zusammengehörenden Partien heißen eine Tour.

(626.) 3. **Die Fuchs- oder Verlaufspartie**, wie die gewöhnliche Karolinenpartie, nur daß Verläufer und Versprenger für Den zählen, der sie macht. Man bleibt auch dabei am Stoße, Karambolage berechtigt auch zum Weiterstoßen und nur der Fehler zählt für den Gegner. Die Partie hat 72 Points. Wer auf einen Ball verläuft und macht, zählt das Doppelte des gewöhnlichen Machens, hat man dabei karambolirt, so wird das, wie gewöhnlich, dazu gezählt.

(627.) 4. **Die Karambolpartie.** In diesem Spiele fehlt die Karoline ganz und werden die Bälle, wie immer, aufgesetzt. Es wird wie in der Karolinenpartie und zwar bis 36 Points gespielt. Karambolagen gelten, aber man spielt darauf nicht weiter. Zuweilen darf man die Karambolbälle nur in die ihnen zugehörenden Ecklöcher spielen, die Mittellöcher aber haben Beide gemein. Spielbälle kann man spielen, wohin man will. Wer einen Karambolball in ein unrechtes Loch spielt, verliert die sonst gewonnenen Points.

(628.) 5. **Die Fangpartie.** Von zwei Spielern nimmt jeder die Hälfte des Billards in Besitz, indem der eine die beiden unteren, der andere die beiden oberen Kammern zu seinem Gebiete macht. Jeder hat 6 Bälle und setzt dieselben auf beliebige Stellen seines Gebietes aus; man spielt mit jedem seiner Bälle auf jeden beliebigen Ball des Gegners und stößt abwechselnd. Macht man einen der feindlichen Bälle oder sprengt man ihn, so wird er nicht zurückgesetzt, sondern beiseite gelegt. Endzweck des Spieles ist, die feindlichen Bälle in das eigene Gebiet zu stoßen und wer alle seine Bälle zuerst auf feindlichem Gebiete stehen hat, hat das Spiel verloren. Man muß besonders darauf achten, daß man beim Stoßen den eigenen Ball im eigenen Gebiete behält oder zurückbringt. Bleibt ein Ball auf der durch Kreide bezeichneten Grenzlinie zwischen beiden Gebieten stehen, so hat Der, welcher am Stoße ist, das Recht, mit ihm zu spielen, versäumt er das, so hat der Gegner dasselbe Recht.

(629.) 6. **Die Zweiballpartie** oder **partie blanche.** Wird nur mit den beiden Spielbällen gespielt. Wechselsweise wird auf einander gestoßen, und wer macht, setzt sich wieder aus. Jeder Ball zählt 2 Points, 12 Points machen eine Partie. Wenn der Gegner verläuft, versprengt, überhaupt durch seinen Stoß mehr als 1 Point verliert, setzt man sich ebenfalls aus. Wer fehlt und einen non passé Ball hat, verliert 2 Points. Wer sich verläuft oder versprengt, ehe er des Gegners Ball erreicht hat, verliert 4 Points. Die Spieler sind nicht an Quartierhalten gebunden. Besondere Rücksicht muß man hierbei dem eigenen Balle widmen, damit er nicht in eine Stellung kommt, in der er leicht vom Gegner gemacht werden kann.

(630.) 7. **Die Dreiballpartie (Triambole)** wird mit drei Bällen, einen Karambolball und den beiden Spielbällen gespielt. Es giebt verschiedene Spielarten und zwar

a. Der Karambolball kommt auf dem obern Fleck zu stehen. Ein Spieler setzt sich aus und der andere spielt nach. Die Partie spielt sich dann wie die gewöhnliche Karolinenpartie und zwar bis 24 Points. Quartier und Bande müssen gehalten werden, Sprengen ist verboten.

b. Der erste Spieler stößt gleich auf den Karambolball; macht er ihn, so spielt er weiter; auch spielt man auf Karambolage weiter. Quartier ist zu halten, Sprengen verboten. 24 Points machen eine Partie.

c. Der Karambolball steht auf dem obern Fleck und mit dem eigenen Balle spielt man auf denselben; wird er gemacht, so spielt man mit seinem eigenen Balle wieder aus dem Quartier auf den Karambolball und kann dies wiederholen, so lange man ihn macht. Ist des Gegners Spielball auf der Tafel, so muß man erst auf diesen

spielen, sonst zählt es einen Fehler und der Stoß ist verloren. Man kann den Karambolball indirekt durch den Spielball des Gegners machen; ebenso kann man auch karamboliren, nur muß der Spielball zuerst getroffen werden, sonst gilt es als Fehler. Beides rechnet man wie gewöhnlich.

Ist des Gegners Ball nicht auf der Tafel oder ist er gemacht und man macht nun den Karambolball, so darf der folgende Stoß wieder nur aus dem Quartier auf ihn geschehen und das geschieht jedesmal, so oft man ihn macht. Auch diese Partie geht bis zu 24 Points.

d. Der Karambolball kommt auf dem Fleck der Karoline zu stehen; der eine Spieler setzt sich aus und der andere spielt von der entgegengesetzten Seite auf ihn, und darf, solange dieser nicht geht, nicht auf den Karambolball spielen, wenn er nicht einen Fehler geben will. Hat man des Gegners Spielball gemacht, so spielt man nicht weiter, sondern der Gegner spielt nun von dem dem feindlichen Spielballe entgegengesetzten Ende des Billards auf diesen, so daß jeder Spieler immer nur einen Stoß thut. Erst wenn der Gegner sich verlaufen hat, darf man auf den Karambolball spielen und setzt ihn, wenn man ihn macht, auf seinen Fleck zurück. Der Gegner, welcher dann am Stoße ist, spielt, wie früher, von der entgegengesetzten Seite immer nur auf den Spielball. Zuwiderhandeln kostet einen Fehler. Karambolball (und Spielball, wenn er in der Mitte steht), können von jeder beliebigen Seite in jedes beliebige Loch gemacht werden. Die Partie geht bis zu 16 Points, Machen gilt, wie immer, Karamboliren (der Spielball immer zuerst), 4 Points; Quartier und Bande brauchen nicht gehalten zu werden, doch darf man den Spielball nicht über die Karambollinie hinaussetzen. Sprengen ist verboten.

(631.) 8. **Die Kriegspartie oder das Potspiel** wird von mehreren Theilnehmern mit nur zwei Bällen gespielt. A. setzt sich aus, B. spielt nach aus dem Quartier und sucht A.s Ball zu machen; bringt er das fertig, so erhält A. einen Strich; verläuft er sich oder giebt er einen Fehler, so erhält er selbst einen Strich; dann kommt C. heran und setzt sich aus und D. spielt nach u. s. w. Wenn der Ball nicht gemacht und auch kein Fehler gegeben wird, so setzt der nachfolgende Spieler sich nicht von neuem aus, sondern spielt mit dem andern Balle auf den Ball seines Vorgängers. Quartier und Bande müssen gehalten werden, Sprengen ist nicht gestattet.

Steht ein Ball so, daß einer der Spieler glaubt, ihn machen zu können, so kann er an Stelle Desjenigen, der an der Reihe ist, eintreten; macht er ihn, so erhält sein Vorgänger einen Strich; macht er ihn nicht, so erhält er selbst einen Strich und der folgende setzt sich aus. Will aber Derjenige, welcher am Stoße ist, keinen andern eintreten lassen, so muß er den Ball selbst machen und erhält widrigenfalls einen Strich. Wer 5 Striche hat, ist todt, d. h. er scheidet aus und der zuletzt Ueberlebende erhält den ganzen Einsatz. Gegen eine nochmalige Erlegung des Einsatzes kann man sich noch einmal einkaufen, erhält dann aber von vornherein so viel Striche, wie der Schlechteste schon hat.

(632.) 9. **Partie à la Boule,** ähnlich wie die vorhergehende, nur daß dabei aus dem Kessel gespielt werden muß. Mit einem Radius, welcher gleich einem Drittel der Quartierlinie ist, wird um den untern Karambolpunkt in der untern Kammer ein Halbkreis hergestellt, welcher Kessel genannt wird. Eine bestimmte Anzahl Marken wird eingesetzt; wird ein Ball gemacht, so hat der Vorgänger an den Macher 2 Marken zu zahlen und erhält außerdem 2 Striche angeschrieben; verläuft man, so erhält man selbst die 2 Striche und bezahlt an seinen Vorgänger 2 Marken. 8 Striche machen todt.

(633.) 10. Eine Variation des letzten ist Folgendes: A. setzt sich aus, B. spielt auf ihn; macht er ihn nicht, so spielt wieder A. — und sie wechseln sich so lange ab, bis Einer gemacht, verlaufen oder gesprengt ist. Dem Gewinnenden werden 2 Striche gutgeschrieben und er spielt nun mit C. ganz in derselben Weise. 12 Striche für einen der Theilnehmer machen das Spiel aus und es bezahlt dann jeder Spieler, selbst Derjenige, welcher gar nicht zum Stoß gekommen ist, die ihm zu 12 fehlenden Marken oder Points an den Inhaber der 12 Striche. Der Gewinner setzt sich zur folgenden Partie aus und die Theilnehmer folgen dann in derselben Ordnung. Quartier, Kessel und Bande sind nicht zu halten, anfangen muß man aber von der Seite des Quartiers her.

(634.) 11. **Partie à la Ronde.** Mit Kreide theilt man jeden Theil Bande zwischen zwei Löchern in vier gleiche Theile und stellt 12 numerirte Bälle auf die Theilungspunkte, welche den Löchern zunächst liegen (wie nachstehende Figur zeigt). Ein Spielball kommt auf den Mittelfleck zu stehen. Der Reihe nach spielen die Spieler mit dem Spielballe auf die sogenannten à-la-Ronde-Bälle, jeder, solange er Bälle macht. Solange einer der Bälle noch gebunden (nicht berührt) ist, darf man nur auf diese spielen. Wer einen noch gebundenen Ball fehlt und dafür einen abgespielten trifft, bezahlt 1 Point oder eine Marke, welche zum Gesamteinsatz aller Spieler kommt; trifft man aber einen gebundenen Ball durch Schuß (d. h. indirekt durch einen schon abgespielten Ball, den der Spielball zuvor trifft) oder durch Karambolage, so wird keine Strafe bezahlt. Den letzten à-la-Ronde-Ball muß man so lange spielen, bis man ihn trifft, und zahlt für jedesmal Nichttreffen 1 Point Strafe — das schließliche Machen wird nicht, wie sonst, honorirt. Für jeden gemachten Ball erhält man nämlich 2 Points aus dem Stamme. Fehlt man einen gebundenen Ball und macht man andere gelöste, so zahlt man für den Fehler einen, für jeden gemachten Ball 2 Points. Trifft man durch Schuß oder Karambolage einen gebundenen Ball und macht man dabei Bälle, so erhält man dafür den bestimmten Gewinn. Fehlen kostet 1 Point, Verlaufen 2, Fehlen und Verlaufen 3 und jeder dabei noch gemachte Ball 2 Points Strafe extra. Alle gemachten Bälle werden beiseite gelegt, kommt aber der Spielball durch einen Verläufer u. s. w. von der Tafel, so wird er wieder auf den Mittelfleck gestellt. Sprengen und Versprengen ist gleichbedeutend mit Machen und Verlaufen. — Ist nur noch ein à-la-Ronde-Ball auf der Tafel, so wird abwechselnd mit diesem und dem Spielballe gespielt, bis einer gemacht ist. Wer sich hierbei verläuft, zahlt 4 Points; der Ausmacher erhält dagegen von jedem Spieler 4 Points und fängt auch die neue Partie an. Der Gewinn wird durch Striche oberhalb des Namens, der Verlust durch Striche unterhalb desselben markirt. Wer die größte Differenz zu seinen Ungunsten hat, verliert die Partie.

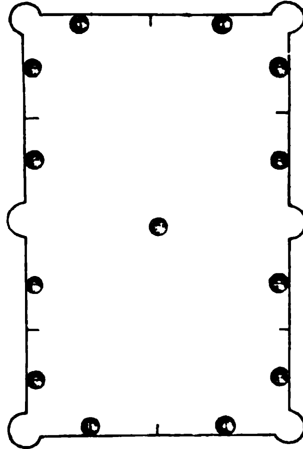


Fig. 23. **Partie à la Ronde.**

(635.) 12. Pyramidenpartie oder **Partie à la Figaro.** Wird mit sechzehn oder (in England) mit siebzehn Bällen gespielt. Davon ist einer ein Spielball, die anderen sind fortlaufend numerirt und werden also zu fünfzehn resp. sechzehn folgendermaßen und zwar die Spitze der Pyramide auf dem obern Karambolpunkt aufgestellt. Die Spieler (zwei, vier, sechs oder pärweise mehr) theilen sich in zwei Abtheilungen und spielen gegen einander. Der erste spielt aus dem Quartier auf die Pyramide; macht er einen Ball, so bleibt er am Spiele, wo nicht, so kommt der nächste von der Gegenpartei heran, und ist der Zweck des Spieles einzig der, mit dem Spielballe Pyramidenbälle in die Löcher zu machen. Alles zählt wie gewöhnlich, nur gelten die Bälle nach den auf ihnen befindlichen Zahlen; wer also auf Nr. 15 verläuft, verliert 15 Points.

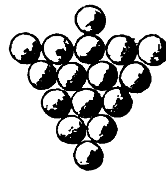


Fig. 24. Die Pyramide.

Ein Verläufer oder Versprenger kostet seiner Partei einen beliebigen Ball aus den schon gemachten, und wird derselbe, ebenso wie die beim Verlaufen oder Versprengen gemachten Bälle, an die Mitte der obern Bande dicht angesetzt. Nach jedem Verläufer wird wieder aus dem Quartier gespielt. Auf Bälle, die im Quartier sind, darf man beim Stoße en mains nur brikoliren. Bei dem letzten Balle wird abwechselnd mit ihm und dem Spielballe gespielt. Die Points jeder Partei werden am Ende zusammengerechnet; wer mehr hat, gewinnt die Partie resp. die Differenz.

In England, wo dieses Spiel sehr beliebt ist, werden die einzelnen Bälle nicht numerirt, so daß also nur ihre Anzahl zählt. Der Kessel vertritt dort die Stelle des Quartiers. Fehlen, Verlaufen oder Versprengen kostet einen Ball, resp. 1 Point, wenn noch kein Ball gemacht ist. Bei einer ungleichen Zahl von Bällen rechnet der

letzte Ball 2 Points. Das Quartier gewährt keinen Schutz für die darin befindlichen Bälle: sie können alle vom Kessel aus gemacht werden.

Der erste Stoß auf die Pyramide wird auf verschiedene Weise gemacht. Vorsichtige Spieler spielen auf einen der Seitenbälle und tragen Sorge, daß der Spielball ins Quartier zurückkommt. Wer auf den ersten Ball der Pyramide spielt, hat die Absicht, dieselbe aus einander zu sprengen und durch Zufall den einen oder den andern Ball ins Loch zu bekommen. Um hierbei möglichst große Chancen zu haben, ist es nothwendig, dem Spielballe möglichst viel Kraft zu geben. Das erreicht man, indem man das Queue mit der rechten Hand umgekehrt anfaßt, also den Daumen oben, und mit der ganzen Kraft des Armes und der Schulter einen sehr starken Mittelstoß macht.

Ein interessantes Spiel ist ferner noch das in England unter dem Namen „Losing Pyramids" bekannte Pyramidenspiel. Aufstellung und Spielart ist genau dieselbe wie beim Pyramidenspiel, nur daß alle Verläufer für den Spieler, alle gemachten Bälle, Fehler, Versprenger oder Verläufer, die keinen andern Ball berührt haben, gegen den Spieler zählen. Für jeden Verläufer, den man macht, nimmt man einen Ball aus der Pyramide (selbstverständlich, nachdem sie gesprengt ist), und wer die meisten Verläufer gemacht hat, gewinnt also das Spiel.

(636.) 13. **Shell-out.** Eine Variation des Pyramidenspiels, besonders amüsant für eine große Gesellschaft. Es wird ganz in der Weise des Pyramidenspiels gespielt, nur mit der Abänderung, daß jeder Spieler für sich spielt. Für jeden gemachten Ball empfängt der Spieler von jedem der Mitspieler eine Marke oder ein vorher bestimmtes Geldstück, sage 10 Pfennige, für jeden Verläufer, Fehler oder Versprenger bezahlt er 10 Pfennige an jedes theilnehmende Mitglied.

(637.) 14. **Partie à la Chasse.** Wird mit dreizehn Bällen gespielt, von welchen die zwölf à-la-Ronde-Bälle auf die obere Karambollinie dicht an einander gesetzt werden. Es wird nun wie in der Pyramidenpartie gespielt, mit dem Unterschiede, daß bei einem Verläufer die Gegenpartei den oder die dabei gemachten Bälle nimmt; wäre aber keiner gemacht, so darf sie nur den nehmen, welcher zuerst berührt ist. Weiß man nicht, auf welchen gespielt worden ist, so erhält der Stoßende 6 Points Verlust. Beim letzten Balle wird nur mit dem Spielballe gespielt und der Gewinn oder Verlust, den man macht, beträgt das Doppelte der Zahl, die auf dem Balle steht.

(638.) 15. **Partie à la Guerre.** Jeder Spieler hat einen numerirten Ball und setzt einen Einsatz. A. setzt sich aus, auf ihn spielt B. aus dem Kessel; macht er A., so setzt er sich von neuem aus und C. spielt auf ihn ebenso u. s. f.

Es muß allezeit auf den nächsten Ball gespielt werden; weiß man nicht, welches der nächste Ball ist, so wird mit dem Queue gemessen; ist der Spielball dabei en mains, so wird von dem untern Karambolpunkt an gerechnet. Wer einen falschen Ball spielt, darf nicht daran erinnert werden; kann man aber nicht sofort entscheiden, welches der nächste Ball ist, so darf man erinnern. Sind mehrere Bälle gleich fern, so wird durchs Los entschieden, auf welchen gespielt werden soll. Den nächsten Ball kann man auch durch Schuß oder Karambolage treffen. Auf Bälle im Quartier darf man nur brikoliren, auch muß man hierbei den am nächsten an der Karambollinie stehenden treffen; sind alle Bälle im Quartier, so kann man sich nur aussetzen und zählt dafür keinen Fehler. Hat man vom Quartier aus auf Bälle außerhalb des Quartiers zu spielen und wird durch einen im Wege stehenden Ball gehindert, so kann man denselben fortnehmen, muß ihn aber sofort wieder hinsetzen, weil er möglicherweise noch karamboliren könnte.

Solange man macht, bleibt man am Stoße. Für jeden gemachten Ball erhält man 2 Points und vom Eigenthümer des gemachten Balles eine Marke. Verlaufen kostet eben so viel; trifft man den unrechten Ball, so verliert man 3 Points und bezahlt an den Eigenthümer des Balles, den man hätte treffen müssen, eine Marke. Jeder Fehler kostet 1 Point; Sprengen und Versprengen gilt wie Machen und Verlaufen. Spielt man, wenn man nicht an der Reihe ist, so verliert man 1 Point und der Stoß gilt nicht. Wer alle Bälle macht, setzt sich aus. Die verlorenen Points, welche also besonders notirt werden müssen, machen das Spiel aus und zwar folgendermaßen: so viel die Nummer des Balles beträgt, so viel Striche erhält man selbst, oder der Gegner, je nachdem man verläuft oder macht. Wer acht Striche hat, darf nicht mehr

mitspielen, kann sich jedoch einkaufen, indem er den Satz erlegt und so viel Striche annimmt, als Der hat, welcher die wenigsten zählt. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt. Quartier und Kessel müssen gehalten werden.

Die englischen Partien:

(639.) 1. **Die gewöhnliche englische Partie** wird mit drei Bällen gespielt: zwei weißen, von denen einer einen kleinen schwarzen Fleck hat, und einem rothen. Der rothe Ball kommt auf dem obern Karambolpunkt zu stehen, und wird, nachdem er gemacht oder gesprengt ist, immer wieder dorthin gestellt. Jeder Spieler spielt so lange hinter einander, als er für sich Points macht, nach folgender Rechnung: das Machen des rothen Balles und das Verlaufen des eigenen Spielballes, nachdem er den rothen Ball getroffen hat, zählt 3 Points für den Spieler; das Machen eines weißen Balles und das Verlaufen des eigenen Spielballes, nachdem er den andern weißen Ball berührt hat, sowie Karamboliren zählt 2 Points für den Spieler. Jeder Fehler rechnet 1 Point gegen den Spieler; das Verlaufen oder Versprengen des eigenen Spielballes, welcher keinen andern Ball vorher getroffen hat, rechnet 3 Points gegen den Spieler. Die gewöhnliche Partie geht bis zu 50 Points.

Um den ersten Stoß wird in folgender Weise gespielt. Vom Kessel aus stößt jeder Spieler seinen Ball gegen die obere Bande und wessen Ball durch diesen Stoß der untern kurzen Bande zunächst zu stehen kommt, wählt sich den Ball und hat den ersten Stoß. Man hält es gewöhnlich für einen kleinen Nachtheil, anzuspielen, weil erst ein Ball auf dem Billard ist, auf welchen man spielen kann, nämlich der rothe. Der Anspielende stößt dann auf diesen oder giebt einen Fehler im Quartier. Der Ball en mains kann auf keinen Ball im Quartier oder auf der Quartierlinie gespielt werden.

(640.) 2. **A la Royale,** Spiel zu Dreien, von denen jeder für sich spielt. Um das Anspielen wird gestoßen, wie bei der gewöhnlichen Partie und dann wechseln die Spieler sich im Gebrauch der weißen Bälle ab — der rothe wird niemals Spielball. Auch dies Spiel geht gewöhnlich bis zu 50 Points.

(641.) 3. **The Red Winning Cannon Game** wird wie die gewöhnliche englische Billardpartie gespielt und berechnet, nur mit dem Unterschiede, daß das Verlaufen oder Machen des eigenen Balles, nachdem er einen andern getroffen hat, hier gegen den Spieler zählt. Die Partie wird bis zu 25, 30 oder 40 Points gespielt.

(642.) 4. **The Red Losing Cannon Game** ist der Gegensatz des letzten, indem für den Spieler das Verlaufen oder Machen des eigenen Balles und die Karambolage zählt, das Machen des rothen und andern weißen Balles aber gegen ihn. Es wird bis zu 25 oder 30 Points gerechnet.

(643.) 5. **Pool,** das beliebteste Spiel auf dem Billard für eine größere Gesellschaft; für 7 oder 8 Personen ist es am unterhaltendsten. Wenn der Einsatz festgestellt ist, erhält jeder Spieler einen gefärbten Ball und außerdem hat jeder beim Anfang drei „Leben" oder Chancen, die einen gewissen kleinern Geldwerth repräsentiren, um den außer dem Einsatz noch gespielt wird. Der weiße Ball wird auf den obern Fleck gesetzt und der rothe spielt auf ihn aus dem Kessel. Wenn er den weißen macht, erhält er von dem Besitzer desselben sofort ein „Leben" oder vielmehr das Geld dafür; wenn er ihn nicht macht, kommt der nächste Spieler, sage der Besitzer des gelben Balles, an die Reihe und spielt auf seines Vorgängers Ball, also auf den rothen; und so geht das Spiel fort, bis nur noch zwei Spieler übrig sind, während die übrigen ihr Leben oder vielmehr ihre „Leben" verloren haben. Wenn diese beiden eine gleiche Anzahl von „Leben" haben, wird der Einsatz gewöhnlich getheilt (nachdem das Spielgeld davon bezahlt ist); wenn nicht, so wird das Spiel zu Ende geführt und Einer gewinnt den ganzen Einsatz. Die Reihenfolge der Bälle und der Spieler ist gewöhnlich folgende:

der	rothe	Ball	spielt	auf	den	weißen,
„	gelbe	„	„	„	„	rothen,
„	blaue	„	„	„	„	gelben,
„	braune	„	„	„	„	blauen,
„	grüne	„	„	„	„	braunen,
„	schwarze	„	„	„	„	grünen,
„	weiße	„	„	„	„	schwarzen,
„	rothe	„	„	„	„	weißen u. s. w.

Wenn ein Spieler ein „Leben" gewonnen, also seines Vorgängers Ball gemacht hat, so spielt er auf den Ball, welcher dem seinigen zunächst steht; wenn er denselben macht, so spielt er wiederum auf den nächsten u. s. w. so lange, als er machen kann. Das Verlaufen des eigenen Balles nach oder ohne Berühren des andern und das Versprengen desselben kostet ein „Leben", welches er sofort an den Besitzer desjenigen Balles bezahlen muß, nach welchem er gezielt hat. Jeder nach der Regel gemachte Ball bringt dem Spieler ein Leben ein. Wenn ein Spieler kein Leben mehr hat, so kann er sich so viele Leben kaufen, wie der am schlechtesten stehende Spieler noch hat und muß dafür den ursprünglichen Einsatz bezahlen. Wenn der Spieler an der Reihe auf einen Ball zu spielen hat, welcher en mains ist, so spielt er auf denjenigen, welcher zunächst dem Mittelpunkte der Quartierlinie steht. Das Quartier ist kein Schutz für die darin befindlichen Bälle, wenn aus dem Kessel gespielt wird. Wenn jemand den gespielten Ball und den Spielball gleichzeitig macht, so verliert der Besitzer des Spielballes ein „Leben", aber nicht der Besitzer des gespielten Balles. Wenn zwischen den vorgeschriebenen Bällen, welche auf einander spielen müssen, ein anderer Ball steht, so wird derselbe entfernt, bis gestoßen ist. Einkaufen darf man sich nur einmal wieder und überhaupt nicht mehr, wenn nur noch zwei Spieler übrig sind.

(644.) 6. **Single Pool** wird von zwei Spielern mit zwei Bällen gespielt, welche in ähnlicher Weise wie beim Pool auf einander spielen. Das Spiel geht ebenfalls um Einsatz und um „Leben". Für jeden gemachten Ball, auch für den eigenen, nachdem er den andern getroffen, gewinnt der Spieler ein „Leben", und für jeden Fehler oder einfachen Verläufer oder Versprenger verliert er ein „Leben" an den andern Spieler. Die große Kunst dieses Spieles, welches aufregender ist, als man geneigt ist zu glauben, besteht darin, seinen eigenen Ball so entfernt wie möglich von dem andern zu halten oder ihn an die Bande zu bringen, damit der Gegner einen unbequemen Stoß hat. Es wird abwechselnd gespielt und wenn ein Ball gemacht ist, kommt der andere auf dem obern Fleck zu stehen. Das Quartier gewährt keinen Schutz für den gespielten Ball.

(645.) 7. **Nearest Ball Pool** wird von einer beliebigen Anzahl von Spielern mit den bunten Bällen des Pool und in der vorgeschriebenen Reihenfolge gespielt. Alle Regeln des Pool gelten mit folgenden Ausnahmen: der Spieler hat auf denjenigen Ball zu spielen, welcher außerhalb des Quartiers zunächst der Quartierlinie steht. Bälle innerhalb des Quartiers dürfen nur von oben brikolirt werden; wenn alle im Quartier stehen, darf man den Ball en mains auch auf den obern Fleck stellen, anstatt zu stoßen; wenn alle Bälle, auch der Spielball, im Quartier sind, wird auf den nächsten gestoßen.

(646.) 8. **Everlasting Pool** wird wie Pool gespielt, mit folgenden Ausnahmen: Es geht nur um „Leben", nicht um den Einsatz. Beim Beginne des Spiels wird ein schwarzer Ball auf den Mittelfleck gestellt, auf welchen der erste Spieler spielt. Der Spieler, welcher einen Ball macht (nicht den schwarzen), kann, wenn er will, nun auf den schwarzen spielen und erhält im Falle des Machens von jedem Spieler ein „Leben"; verläuft aber sein eigener Ball dabei, trifft er ihn nicht, versprengt er ihn oder seinen eigenen Ball nach der Berührung, so zahlt er ein „Leben" an jeden Spieler. Der Spieler muß erklären, ob er auf den schwarzen oder auf den nächsten Ball spielt; zufälliges Treffen des schwarzen hat dieselben schon angegebenen Konsequenzen. Um auf den schwarzen Ball zu spielen, darf kein Ball von der Tafel entfernt werden; nur in dem Falle, wenn der Spieler Platz für den Bock braucht; bei dem Spielen auf einen andern Ball kann aber der schwarze, wenn er im Wege steht, entfernt werden. — Das Spiel wird gewöhnlich stundenweise gespielt.

(647.) 9. Das amerikanische Spiel wird mit vier Bällen, zwei weißen, einem rothen und einem fleischfarbenen, gespielt. Der rothe Ball steht auf dem Pyramidenfleck, der fleischfarbene auf dem untern Fleck und gilt als im Quartier stehend — auf welchen also ein en mains-Ball nicht gespielt werden darf. Der erste Spieler spielt aus dem Quartier seinen Ball nach einem beliebigen Punkte hinter dem rothen Ball; verfehlt er den Stoß, so hat er noch die Freiheit, seinen Spielball auf den obern Fleck zu setzen. Der zweite Spieler muß dann entweder auf den weißen Ball spielen oder einen Fehler geben, welcher gerechnet wird; trifft er aber einen der bunten Bälle, so kann der Gegner nochmaliges Spielen verlangen oder einen Fehler anrechnen. Gerechnet wird folgendermaßen: das Machen des weißen Balles zählt 2, das Machen

eines bunten Balles 3 Points; Karambolage von einem weißen auf einen bunten Ball oder umgekehrt 2, Karambolage von einem bunten Ball auf den andern bunten 3 Points, so daß also im ganzen 13 Points gemacht werden können. Verlaufen des eigenen Balles, nachdem er den andern weißen getroffen, zählt 2; nachdem er einen bunten Ball getroffen, 3 Points für den Gegner. Das Verlaufen des Spielballes nach einer Karambolage, bei welcher zuerst der weiße Spielball des Gegners getroffen war, zählt 2; war aber zuerst ein bunter Ball getroffen, 3 Points für den Gegner. Beim festen Aneinanderstehen von zwei Bällen kann der Spieler nicht rechnen und spielt seinen Ball weg, wobei ein Fehler oder Verläufer nicht rechnet. Sonst kostet jeder Fehler 1, jeder Verläufer, der vorher keinen andern Ball getroffen, oder jedes Versprengen des eigenen Balles 3 Points.

(648.) 10. **Skittle Pool**, also Kegelpool, wird von beliebig vielen Personen mit drei Bällen, einem rothen, einem gefleckten und einem weißen, mit zwölf Kegeln, von denen zehn weiß und zwei schwarz sind, gespielt. Kegel und Kugeln werden in der Weise aufgestellt, wie nebenstehende Figur zeigt, und richtet sich der Werth der Kegel nach der Nummer, welche zunächst auf der Bande steht. Es wird der Reihe nach und einmal gestoßen.

Der erste Spieler spielt den weißen Ball aus dem Quartier auf den rothen, welchen er treffen muß, ehe er einen Kegel umwirft, sonst kann er den Werth des Kegels nicht für sich zählen. Der zweite Spieler spielt mit dem gefleckten Ball auf einen der beiden anderen Bälle — wenn nicht der weiße Ball von dem ersten Spieler gemacht worden ist, in welchem Falle der zweite und alle folgenden Spieler das Recht haben, mit jedem der drei Bälle auf jeden derselben zu spielen. Die umgeworfenen weißen Kegel zählen für den Spieler; die umgeworfenen schwarzen Kegel lassen ihn sein „Leben“ und alle gemachten Points verlieren. Er kann sich aber immer wieder von neuem einkaufen, wenn er den ursprünglichen Einsatz bezahlt und wenn er es erklärt, bevor der nächste Spieler gestoßen hat. Wenn ein Ball auf dem Flecke eines Kegels stehen bleibt, so muß er auf seinen ursprünglichen Platz zurückgesetzt werden; wenn da schon ein Ball steht, bekommen alle Bälle ihre ursprüngliche Stellung wieder. Das Machen, Verlaufen oder Versprengen der Bälle rechnet nicht.

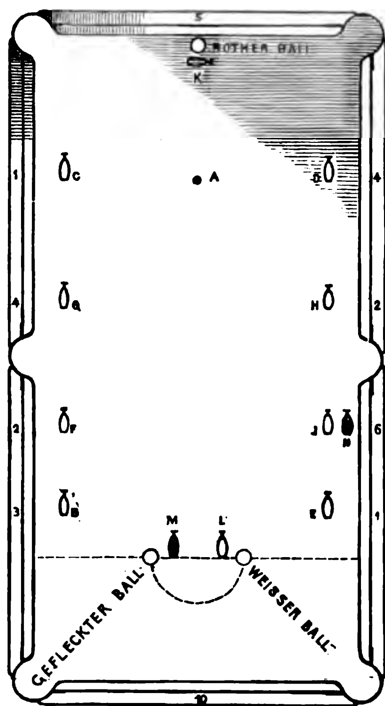


Fig. 25. **Skittle Pool.**

Wenn wir so noch einmal einen Rückblick auf die einzelnen von uns durchgenommenen Kapitel werfen, so sehen wir, daß das Billard eins der edelsten und beliebtesten Spiele ist. Sein hohes Alter, seine Popularität bei allen Völkern, seine verschiedenen Spielweisen stempeln es dazu, und nehmen wir die genußreichen Stunden hinzu, welche wir beim Ausüben desselben verbracht haben, indem wir unsern Geist anstrengten, um jede uns gestellte Aufgabe richtig zu lösen, und indem wir Hand und Auge gebrauchten, um das Gedachte auszuführen, so glauben wir mehr einer Wissenschaft gedient zu haben, als Spieler gewesen zu sein.

Möge diese Beschreibung noch mehr dazu beitragen, das Spiel zu popularisiren, und mögen die darin niedergelegten Gedanken Dasjenige ergänzen, was jeder Spieler schon aus der Praxis weiß. — Wir schließen diese Abtheilung mit einigen humoristischen Versen, welche einstmals Auge und Geist des Billardspielers in dem abgebrannten Busse'schen Lokal in Berlin ergötzten:

Das lange Futscheln hilft dir nix,
Stoß zu und mache einen Kix.

Hast am Kixen keine Freude,
Dann vergiß nur nicht die Kreide.

Jeder Aufsatz ist vom Uebel,
Immer einen Fuß im Stiebel.

Stößt du den Ball gern mit Effet,
So gieb ihm auch das Richtige.

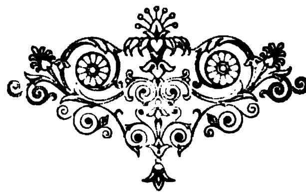
Ein schlechter Ball in Meisterhand
Noch immer was zu machen fand.

Willst du nicht karamboliren,
Laß zu Kegeln dich verführen.

Willst beim Boule du profitiren,
Lern' den eig'nen Ball zu führen.

Nörg'le deinen Gegner nicht,
Wenn er dich 'mal unterkriegt.

(Johannes Berndt.)





II.

Setz- und Glücksspiele.



enn wir spielen gleichbedeutend mit herrschen nehmen, so müßte eigentlich das Hasardiren, bei welchem es nur auf Geldgewinn abgesehen ist, von den Kreisen ausgeschlossen bleiben, in denen nur die launige und heitere Unterhaltung, die Geschicklichkeit und kluge Berechnung die Lebensadern der Spiele sind, denn beim Hasardiren beruht Alles auf Zufall, was gemeinhin Glück oder Unglück heißt; höchstens ist hierbei ein unbestimmtes Ahnungsgefühl mitwirkend. Auf die Dauer muß demnach solch ein geistloses Zufallsspiel im höchsten Grade abspannen, wenn es durch den Gewinn und Verlust nicht einen stechenden und prickelnden Reiz für Viele hätte, denn nicht jedermann hat Sinn und Interesse für das Hasardiren, und Viele wenden sich schon deshalb davon ab, weil es die unedlen Eigenschaften des Menschen entfesselt.

Hasard ist in allen Fällen spannend. Man wagt das Gewisse für das Ungewisse, giebt das Kleine hin, um möglicherweise Großes zu erlangen. Die Vortheile dürfen mit den Opfern nur insofern in einem Verhältnisse stehen, als mit der Gefahr der Ungewißheit auch ihre Größe „steigt und fällt“.

„Das Gebiet des Glücksspieles ist der kostenlose günstige Zufall. Einen Schatz finden, eine Goldgrube zu entdecken, einen Treffer zu machen, ohne viele Mühen und Kosten, das ist Glück und die Spekulation darauf das Glücksspiel! Die Hauptbedingung des Glücksspieles ist der Zufall. Die zweite Bedingung ist die Möglichkeit, die Gunst des Zufalls zu veranschlagen. Je vollkommener das Glücksspiel ist, desto genauer und häufiger ist im voraus der Gewinn bestimmt.“

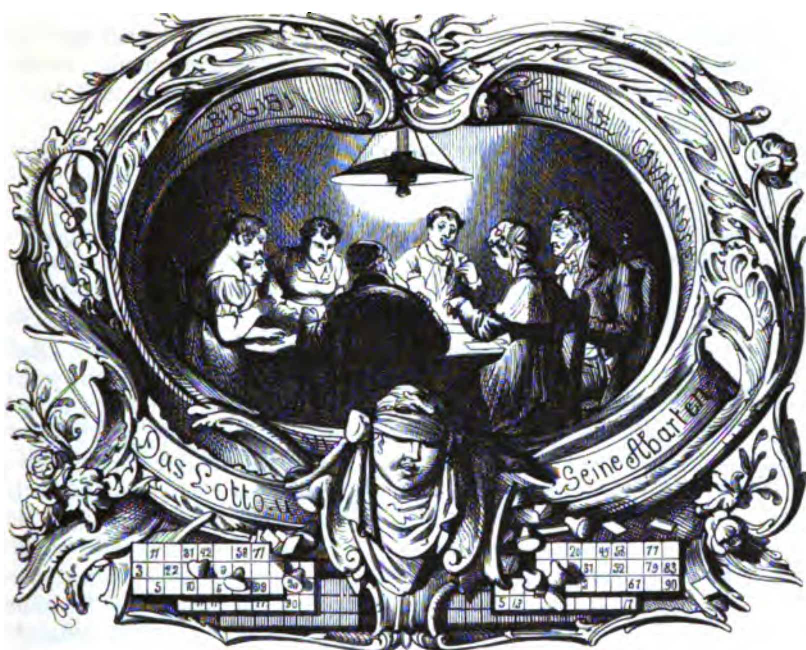
Das Glücksspiel wird um so kühner, je geringer die Chance zu gewinnen. Bei wohlgeordneten Glücksspielen ist der Einsatz in keinem Zusammenhange mit den Mitteln zur Herstellung des Zufalls. Schon bei der Wette wird der Einsatz als Geldbetrag festgestellt, welcher so groß ist, wie der Gewinst multiplizirt mit der Wahrscheinlichkeit, zu gewinnen. Bei exakten Glücksspielen dagegen halten sich Einsatz und Gewinsthoffnung genau die Wäge. Bei Lotterien kann der Spieler den Erwartungswerth genau berechnen.

Dem Spieler gegenüber hat der Spielhalter beim Glücksspiel ganz andere Interessen, der bei gewissen Kartenspielen, beim Roulette oder auch beim genuesischen Lotto auf bestimmte Karten, oder Farben, oder Zahlengruppen einsetzt; der Bankhalter gewinnt, sobald der vom Spieler gehoffte Fall nicht eintritt; er verliert aber auch, wenn das Glück dem Spieler günstig ist, und seine Kasse kann sogar gesprengt werden. Beim Lotto und Roulette müssen dem Einsetzen die nicht zu übersteigenden Grenzen gezogen sein.

Man meint wohl zuweilen: „Glück und Verstand gehen selten Hand in Hand“, und doch ist die richtige Benutzung eines Glücksfalls, worauf es oft hauptsächlich beim Spiel ankommt, ohne Verstand nicht denkbar. So muß man auch die Setz- und Glücksspiele verstehen und darf sich dabei nicht auf den bloßen Zufall verlassen. Wer gute Karten hat und Fehler im Spiel macht, dem wird das Glück nicht viel nützen. Ein guter Spieler wird immer auch ein guter Rechner und selbst ein guter Mathematiker in vielen Fällen sein müssen, eine Forderung, der bei den Karten-, Würfel- und Glücksspielen überhaupt ein jeder nicht blos um seiner selbst, auch um seiner Partner willen genügen müßte.

Bei den reinen Glücksspielen, in welchen *nur* der Zufall herrscht und der Wille und die Ueberlegung sich lediglich in der eigenen Mäßigung und dem zu rechter Zeit Aufhören äußern können, treten allerdings Verstand und Wissen in den Hintergrund, und die ganze Thätigkeit bei diesem Spiel hat ihren Schwerpunkt in dem Affizirtsein; dieses steigert sich, je heftiger die Pulsschläge des Spieles sind, je mehr von dem Rollen der Kugeln, dem Fallen der Blätter abhängt. Der langsame Gang einer Staatslotterie und der hochgehende Wellenschlag von Gewinn und Verlust beim Roulette oder an der Börse bringen ganz verschiedene Erregungen hervor, während dem Verstande — der bei allen Schreib-, Sprach- und Gesprächsspielen das Zepter führt — die Rolle der Passivität zufällt.

Demnach würden die reinen Glücksspiele in ihrer Monotonie und Gedankenleerheit niemand lange einige Unterhaltung gewähren, wenn sich nicht der Gewinnreiz damit verbände; so gewährt auch das bloße Zusehen beim Roulette oder anderen Hasardspielen nicht nur dadurch Interesse „wie die Würfel fallen“, sondern zugleich, welche Wirkungen dadurch bei den Spielern hervorgebracht werden.



1. Das Lotto und seine Abarten.

A. Das gewöhnliche Zahlen- und Nummernlotto.



Das Zahlenlotto, genuesisches Lotto, Lotto di Genova, ist ein öffentliches Glücksspiel, das, wie der Name besagt, italienischen und speziell genuesischen Ursprungs ist. Benedetto Gentile, ein Rathsherr von Genua, ließ zur Zeit der Republik die Namen der in den Großen Rath wählbaren neunzig Kandidaten in eine Urne thun und daraus fünf ziehen. Bei diesem Wahlverfahren wurde bald auf diesen oder jenen Namen gewettet, und allmählich wettete man nicht mehr auf Namen, sondern auf Nummern, die man aus den Zahlen 1—90 zog. Der Staat übernahm schon 1620 die Aufsicht, indem er eine förmliche Wettbank gründete, die in unser heutiges Zahlenlotto überging, als jene Wahlen aufhörten. Von Genua verpflanzte sich das Lotto 1752 nach Wien, wo es vom Staate bald als eine einträgliche Einnahmequelle erkannt und seit 1787 ausschließlich betrieben wurde. In Berlin kam es 1763 auf; um dieselbe Zeit wurde es in Ansbach, Bamberg, Würzburg und München eingeführt. Seit 1773 betrieb es der bayerische Staat auf seine Rechnung.

Der Erste, welcher trotz des reichen Ertrages, den das Lotto den Unternehmern gewährte, auf diese Einnahmen aus Rücksicht auf den moralischen Schaden, den das Volk durch das Spiel litt, verzichtete, war der Erzbischof Franz Ludwig; er schloß 1790 das Spiel in Würzburg und Bamberg. In Ansbach wurde es 1801

von Preußen aufgehoben; in Frankreich hörte es, wie die Lotterie, mit dem Jahre 1835 auf. Laut Nationalversammlungsbeschluß sollte das Lotto in allen deutschen Staaten abgeschafft werden; in Bayern hat es jedoch bis 1861 noch fortbestanden, und Oesterreich erfreut sich desselben heute noch.

Das Lotto hat sich von seiner ursprünglichen Form fast gar nicht entfernt. Das Wesen desselben besteht immer noch heute darin, daß aus den Zahlen 1—90, welche sich in seiner Urne befinden, fünf Gewinnnummern gezogen werden. Vor der Ziehung setzen die Spieler beliebige Zahlen mit beliebigen Beträgen; die gezogenen Nummern erhalten die darauf gesetzten Beträge und so und so vielmal vervielfacht ausgezahlt, je nachdem eine einzelne Nummer, oder zwei derselben zusammen (ein Ambo) oder drei zusammen besetzt (ein Terno), oder vier (eine Quaterne), oder alle fünf (eine Quinterne) zusammen besetzt worden sind. Außer den genannten Kombinationen kann man auch die Stelle besetzen, d. h. eine einzelne Nummer mit der Bestimmung, daß sie von den gezogenen fünf Nummern die erste, zweite, dritte, vierte oder die fünfte sei (Esterato). Alle Einsätze, welche auf die nichtgezogenen 85 Nummern gemacht worden sind, verfallen der Lottokasse. Wenn die letztere nicht davon ausginge, selbst einen Gewinn zu machen, müßte sie jede einzelne Gewinnnummer mit dem 18fachen der darauf gemachten Einsätze (inkl. dieser letzteren) honoriren, jedes Estrato mit dem 90fachen, jede Ambe mit dem $400,_{5}$fachen, jede Terne mit dem $11,_{748}$fachen, jede Quaterne mit dem $50,_{038}$fachen und jede Quinterne gar mit dem $43,_{268}$fachen; denn im umgekehrten Verhältnis nur steht die Wahrscheinlichkeit des Gewinnfalles überhaupt. Statt dessen sind aber die Gewinne, welche in der That von der Lotteriekasse ausbezahlt werden, viel geringer — für einen unbestimmten Auszug (eine Nummer) wird in Oesterreich z. B. nur das 14fache, für einen bestimmten (Estrato) das 57fache, für eine unbestimmte Ambe das 240fache, für eine unbestimmte Terne das $19,_{200}$fache und für eine unbestimmte Quinterne das $48,_{000}$fache bezahlt.

Die Differenz bezeichnet den Verlust, welchen die Gesamtheit der Spieler fortgesetzt erleiden muß. Da nun die Einsätze so gering gemacht werden können, daß auch der Unbemittelte sich an dem Spiele betheiligen kann, die Zahl der Spielenden mithin immer eine sehr große ist, da ferner die Ziehungen einander so rasch folgen, so leuchtet ein, daß die in dem Lotto zum Umsatz kommenden Summen sich in ganz ungeheurer Weise beziffern, und daß die indirekte Steuer, welche die Gesamtheit der Spieler an die Lottokasse entrichtet, nothwendig eine ganz enorme sein muß. In dem Umstande, daß die Spiellust, die Hoffnung, ohne Arbeit reich zu werden, durch das Lotto in denjenigen Kreisen gerade erregt wird, welche nur durch die Arbeit ihre äußeren Verhältnisse verbessern können, daß durch die rasche Wiederholung der einzelnen Spiele jene verderbliche, zur Leichtfertigkeit und Unzufriedenheit stimmende Richtung immer neue Nahrung erhält, abgesehen davon, daß eine hohe Steuer gerade von einer Bevölkerungsklasse erhoben wird, welche dazu am wenigsten die Mittel hat, und daß die durch die Verwaltung des Lotto verursachten Kosten gänzlich unproduktiv angelegt sind: in diesen Umständen liegt das Unmoralische und das das sittliche Gefühl Untergrabende des Lottospieles.

Eine neue Behandlung der Lotti bieten die, in denen auch das geistige Element — der Reimspruch, das Citat — mit hineingezogen sind, ferner das Musiklotto, welches, wie jene, Belesenheit, Musikkenntnis voraussetzen, wodurch der Wetteifer, recht viele Zeichen zu besetzen, nicht blos in der Gewinnsucht seinen Schwerpunkt hat.

Abarten des Banklotto.

Hoka.

(649.) Ein zu vielen Betrügereien Veranlassung gebendes Hasardspiel, welches seit der Mitte des siebzehnten Jahrhunderts bekannt, wo dasselbe in Rom so viel Verwirrung anrichtete, daß der Papst sich veranlaßt sah, die Bankhalter und selbst die Spieler aus dem Lande zu verweisen. Die durch den Kardinal Mazarin in Frankreich eingeführten Italiener erhielten von dem König die Erlaubnis, die „Hoka“ in Paris zu spielen. Das Parlament belegte die Bank jedoch mit Arrest und drohte mit strenger Bestrafung.

Dieses Spiel mit einem Bankier besteht in einer großen quadrirten und numerirten Karte, auf deren Felder Die, welche gegen den Bankier spielen, Geldsummen einsetzen. Der Bankier hat einen Beutel mit Kugeln, auf welche die mit der Karte korrespondirenden Nummern stehen; nachdem er diese tüchtig durch einander geschüttelt hat, zieht einer der Spieler — es können hundert gleichzeitig setzen — eine der Kugeln, und wenn die darauf befindliche Nummer mit einer auf der großen Karte übereinstimmt, so ist der Bankier verpflichtet, das Daraufgesetze 28mal zu bezahlen. Alles, was auf den anderen Nummern steht, geht Denen, welche gesetzt haben, verloren und fällt dem Bankier zu, dem außerdem immer noch zwei Felder Gewinn bleiben, denn es wird auf 30 gesetzt und er zahlt nur 28.

Das Spiel hat viel Aehnlichkeit mit la Belle, nur ist es vortheilhafter für den Bankier als dieses.

Biribi. (Cavagnoli.)

(650.) Ein italienisches Glücksspiel. Ein Spieler hält Bank, die anderen sind Pointeurs. Man spielt dasselbe gewöhnlich mit 36 durch die Nummern 1—36 bezeichneten Karten, oder mit kleinen Kegeln. Dieselben Nummern sind auf einer quadratischen Tafel angebracht. Die Pointeurs besetzen nur eine dieser Nummern, z. B. 3, und gewinnen, wenn die von ihnen besetzte Nummer auf der von dem Bankier eingeschlagenen Karte oder auf dem aus einem Sack gezogenen Kegel steht, den Einsatz 32mal. Hat ein Spieler zwischen zwei Nummern, z. B. zwischen 2 und 3, gesetzt, so wird, wenn der Bankier entweder 2 oder 3 umschlägt, der Einsatz 16mal, hat jener zwischen 4 Nummern gesetzt, 8mal gewonnen. An den Rändern des Quadrats steht links und rechts „gerade“ und „ungerade“, oben und unten „1—18“ und „1—19“ und „19—36“. Man gewinnt, wenn man glücklich errathen hat, den Einsatz doppelt (z. B. in dem Falle, daß 3 umgeschlagen wird, muß man „ungerade“ oder „gerade“ oder 1—18 besetzt haben). In allen anderen Fällen und jedesmal, wenn eine der 4 Ecknummern 1, 6, 31, 36, welche von den Pointeurs nicht besetzt werden können, umgeschlagen wird, streicht der Bankier, dessen Vortheil bei diesem Spiele $^1/_{10}$ beträgt, alle Sätze der Pointeurs ein.

La Belle.

(651.) Dieses Hasardspiel kommt dem Biribi ganz gleich, nur daß statt 104 Nummern siebzig auf der Tafel sind. Auch hierbei ist der Bankhalter im Vortheil.

B. Waren- und Güterlotterien.

Ein Glücksspiel, das sich in der Hauptsache darauf gründet, daß auf die planmäßig bestimmte Gesamtzahl der einzelnen Spieler eine gewisse Anzahl Gewinne durch das Lös vertheilt werden. Diese Gewinne können unter sich gleich, oder aber, wie dies meist der Fall ist, verschieden sein. Die Spieler betheiligen sich mit gleichen Summen an dem Spiele und erhalten für ihre Einzahlungen vom Lotterieunternehmer mit Nummern versehene Empfangsbescheinigungen, welche, da sich auf diese Nummern die Auslösung bezieht, Löse genannt werden.

Bestehen die Gewinne aus Waren oder Kunstgegenständen, so spricht man von Warenlotterien. Güterlotterien sind solche, bei denen als Hauptgewinn ein Landbesitz ausgelost wird. Beispiel einer der großartigsten Warenlotterien ist die Anfang der sechziger Jahre veranstaltete Schillerlotterie.

C. Geldlotterien mit und ohne Prämien.

Geldlotterien werden von manchen Staaten regelmäßig veranstaltet, und da bei denselben die Verwaltung der eingezahlten Gelder eine gesicherte ist, die erzielten Ueberschüsse auch zum allgemeinen Besten verwendet werden, so fehlt es nicht an Vertheidigern derselben, welche unter ihren Gründen hauptsächlich anführen, daß der Spieltrieb des Menschen, die Lust, dem Zufall, dem Glück ein Pförtchen zu öffnen, sich einmal nicht ausrotten lasse, und daß es besser sei, seine Befriedigung zu überwachen, als ihn im geheimen wuchern und der betrügerischen Ausbeutung anheimfallen zu lassen.

Die Auslosung der Gewinne, die Ziehung der Löse, erfolgt gemeinschaftlich durch Waisenknaben in der Art, daß von zwei trommelartigen verschließbaren Gefäßen, Glücksrädern, in das eine sämtliche Nummern der spielenden Löse, auf zusammengerollte Papierzettel geschrieben, in das andere die zur Ziehung gelangenden Gegenscheine gethan, und nach geschehener Mischung (durch Umdrehen der Glücksräder) aus dem einen je eine Lösnummer, aus dem andern gleichzeitig der darauf entfallende Gewinnschein gezogen werden.

Bei den öffentlichen Geldlotterien werden in der Regel nicht alle in ein Spiel eingeschlossenen Gewinne in einer einzigen Ziehung zur Auslosung gebracht, sondern es erfolgt deren Ziehung in gewissen Perioden (Klassen), denen entsprechend auch die Einlage ratenweise gezahlt werden kann (Klassenlotterie). Die Zahl und Größe der Gewinne steigert sich gewöhnlich, um das Interesse der Spielenden rege zu halten, mit den Klassen, so daß die Hauptgewinne erst in der letzten Klasse ausgelost werden.

Außer den Gewinnen geben einige Lotterien noch Prämien auf gewisse der Reihe nach gezogene Löse (so die Hamburger). Indessen sind hiermit nicht die eigentlichen Prämienlotterien zu verwechseln, die einer besondern Klasse von Anleihen, den Prämienanleihen oder Lotterieanleihen eigenthümlich sind.

Bei den öffentlichen Geldlotterien behält der Unternehmer (der Staat) einen festgesetzten Prozentsatz der Einlagen ($12^1/_2$ Prozent und mehr) für die Verwaltung.

Die Geschichte der Lotterie geht weit zurück; unter den römischen Kaisern (Augustus und Nachfolger) kam schon die Sitte auf, bei den Gastmählern äußerlich ganz gleichartige Briefe den Gästen entweder zu schenken oder zu verkaufen, von denen einer oder der andere eine Anweisung auf eine Geldsumme oder ein sonstiges Geschenk, bisweilen auch scherzhafte Kleinigkeiten und dergleichen enthielt. Diese Sitte hatte aber immer den Charakter der geselligen Unterhaltung, die auch im Mittelalter noch im Schwange blieb.

Die erste Lotterie als Glücksspiel wurde in Deutschland zu Osnabrück veranstaltet und war eine Warenlotterie. Die erste Geldlotterie fand in Florenz 1530 statt. In Frankreich erhob man schon 1539 von jedem Lotterielöse eine Steuer für den König, und diese Möglichkeit einer bequemen indirekten Steuer-

erhebung hat die meisten Staaten im Laufe der Zeit die Lotterien nicht blos dulden, sondern sogar begünstigen lassen; ja es haben später die Regierungen, welche eigene Lotterien betreiben, die Lotterien sogar als ihr Monopol betrachtet, und demzufolge sind in fast allen Staaten im Laufe der Zeit die Lotterien nicht blos geduldet, sondern sogar begünstigt, dagegen der Vertrieb der Löse fremder Lotterien verboten worden. Nur wenige Staaten haben es über sich vermocht, auf diese Einnahmequelle zu verzichten — eine Resignation, die um so höher anzuerkennen ist, als sie lediglich aus sittlichen Gründen hervorgegangen und nicht durch äußeres Drängen herbeigeführt worden ist. So hat England im Jahre 1826 die Lotterien für immer in allen seinen Reichen aufgehoben, und Frankreich ist ihm darin zehn Jahre später gefolgt.

D. Gesellschaftliche Lotto- und Lotteriespiele.

Zahlenlotto.

(652.) Zum Zahlenlotto gehören numerirte Karten (wie die Abbildung zeigt), hinreichend viele gewöhnliche grüne Glastäfelchen zum Bedecken der gezogenen Nummern und neunzig halbkugelförmige Holzklötzchen mit den entsprechenden Nummern von 1—90, endlich noch ein Aufsatz mit je zehn Löchern, in welchem die ausgerufenen Lottoklötzchen eingesetzt werden. Nachdem die Karten ausgetheilt sind, ruft Einer die Nummern aus, und jeder bedeckt auf seiner Tafel die genannte Zahl. Zum Schluß wird der Gewinn danach berechnet, wie viele Amben, Ternen, Quaternen und Quinternen jeder hat. Zwei belegte Zahlen in einer Reihe, gleichviel neben einander oder getrennt, geben eine Ambe, drei eine Terne 2c., selbstverständlich werden die Quinternen am höchsten, die Amben am niedrigsten berechnet. In Gesellschaft spielt man mit Rechenpfennigen oder Marken, die schließlich in Geld umgesetzt werden.



Lottosteine und Karten.

Kartenlotto.

(653.) Aus einem Spiel Karten werden sechs Gewinnkarten gezogen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Auf jede Karte kommt ein Gewinn: der kleinste auf die letzte, der größte auf die erste. Die Karten des andern Spieles werden gleichmäßig vertheilt, und jeder legt die empfangenen offen auf den Tisch vor sich hin. Einer ruft die Karten des andern Spieles sehr schnell aus, und jeder kehrt die ausgerufenen Karten, wenn er sie hat, um. Wer nicht gut aufpaßt, bereitet sich eine Täuschung. Gewöhnlich liegen acht bis neun Karten offen. Nun wird nachgesehen, wer gewonnen hat. Als Gewinne können Sachen aller Art gewählt werden, kostbare und unbedeutende, wie man will.

Das gewöhnliche Reimlotto.

(654.) Die Karten werden beliebig gezogen und ganz unregelmäßig vertheilt. In der ersten Reihe stehen die Zehner, in der zweiten die Zwanziger 2c., soweit man sie haben und ausdehnen will. Jeder der Mitspielenden bekommt eine Anzahl kleiner Glastäfelchen. Der Bankhalter hat in einem Beutelfingerhut kleine Hölzchen, die auf der breiten Fläche die Nummern der Karten tragen; derselbe greift aus dem Beutel ein beliebiges Hölzchen mit der Nummer heraus, ruft sie aus und liest das auf einem daran geklebten Zettel stehende Verschen. Die Mitspielenden übersehen nun die Nummern ihrer Karten und decken die ausgerufenen mit Glastäfelchen. Wer zuerst alle Nummern seiner Karte besetzt hat, ist der Gewinner des großen Löses, nächstdem Der, welcher die meisten hat, das zweite, dritte, vierte 2c., wie bei jedem andern Lotto. Der Bankhalter, der sich eine gewisse Geldsumme, Nüsse oder sonst etwas, zahlen ließ,

hat Kleinigkeiten ausgesetzt. Das große Los ist etwas höher als die darauf folgenden Gewinne. — Die Reime werden gewöhnlich gedruckt gekauft und an die Hölzchen geklebt, können aber auch von der Gesellschaft gemacht und auf Zettel aufgeschrieben werden.

Bilderlotto.

(655.) Die Zahl der Mitspieler richtet sich nach den Nummertafeln, die gedruckt gekauft werden können. Einer mischt die Bilderkarten, zieht eine davon und ruft die daraufstehende Aufgabe laut aus, z. B. $7 \times 12 = 84$. Wer diese Nummer auf einer Karte hat, meldet sich, empfängt den bezifferten Kartentheil und bedeckt damit die Zahl 84. Wer zuerst ein Bild zusammengestellt hat, gewinnt den Einsatz und beginnt ein neues Spiel. Was jeder einzusetzen hat, wird vorher ausgemacht.

Sachlotto.

(656.) Ganz in derselben Weise, oder mit nur sehr geringen Abwechslungen werden die Blumenlotti, die geographischen, historischen, Kriegslotti und ähnliche gespielt und sind die einzelnen Spiele mit den nöthigen Erklärungen in jeder Spielwärenhandlung vorräthig. (Eine sorgfältige Auswahl und Zusammenstellung der empfehlenswerthesten Ausgaben mit zum Theil ganz neuen Texten und Spielarten hat der „Centralverlag“ [Dr. Richter, Berlin, Markgrafenstraße 77] im Sinne dieses Buches getroffen und kann der betreffende Verlagskatalog, der die einzelnen Spiele aufführt, von da direkt bezogen werden.)

Justinus' Reimlotto.

(657.) Die zehn Karten und fünfzig Marken (siehe Anhang) werden in den starken Linien ausgeschnitten und aufgezogen, die ersteren unter die Mitspielenden vertheilt und die Marken ausgerufen, welche ein Wort enthalten, zu dem sich immer drei Reime auf den Karten finden, die mit Gläsern besetzt werden. Im übrigen gelten die Regeln des Zahlenlottos.

Justinus' Rechenlotto.

(658.) Karten und Marken (siehe Anhang); letztere werden aus einem Behälter gezogen und langsam vorgelesen. Die zehn Karten enthalten dreimal die Lösungen zu den einfachen Rechenexempeln, welche sich auf den Marken befinden, und sind mit Gläsern zu besetzen. — Die Spielregeln und Prämienvertheilung auf dem Zahlenlotto.

Justinus' Citatenlotto.

(659.) Zu dem Spiele gehören zwölf Karten und neunzig Marken (siehe Anhang). Die Marken werden aus einem Behälter gezogen und die auf denselben stehenden Citatenanfänge vorgelesen. Die zwölf Karten werden unter 3, 4 oder 6 Personen, welche die dazu gehörigen Endungen mit Gläsern besetzen, vertheilt. Jedes Citat ist in den zwölf Karten doppelt geendet. Erwünscht ist, die Quelle der Citate anzugeben. Für die erste besetzte Quinte, die erste besetzte Karte und die Besetzung aller Karten werden Prämien ausgesetzt, jedoch dürfen Citate, die man bei Aufruf der Anfänge zu besetzen übersehen hat, nicht nachträglich besetzt werden.

Prof. Edw. Wiebe's musikalisches Lotto.

(660.) Zwanzig Karten mit den in der Musik vorkommenden Zeichen, Ausdrücken und Benennungen werden auf dem Wege des Kaufes für eine vorher bestimmte Summe pro Blatt vertheilt und die übrig bleibenden verauktionirt. Das eingezahlte Geld bildet den Kassenstamm. — Einer der Mitspielenden bekommt, wie bei dem Zahlenlotto, einen Beutel (hier mit 185 Papptäfelchen), welche die vorkommenden Zeichen und Ausdrücke in der Musik enthalten, ein Zweiter das Verzeichnis mit den Erklärungen zum Nachsehen. Kleine viereckige Plättchen von Glas dienen zum Decken der aufgerufenen Zeichen. Wer ein solches Zeichen in seiner Karte hat, antwortet auf die dadurch an ihn gestellte Frage; kann er dies nicht, zahlt

er einen Point in die Kasse und der Spielführer antwortet für ihn; bleibt er die Antwort nicht schuldig, erhält er einen Point. Wer zu Ende des letzten Spieles die meisten Belohnungspoints aus der Kasse erhalten, was der „Buchhalter des Spieles“ für jeden Einzelnen notirt, wird für den Abend mit einer silbernen oder goldenen Leier an einem Ordensbande dekorirt, Gewinner des jedesmaligen Spieles ist, wer die meisten Zeichen auf seinen Karten bedeckt hat, denn diese deuten die gelösten Aufgaben an; von den ungelösten werden die Plättchen abgehoben, was so viel sagt wie „ich weiß es nicht.“ Als Regel gilt:

1. Vor Beginn des Spieles müssen die auf den Karten verzeichneten Ausdrücke von den Inhabern derselben abgelesen werden, um sie beim Ausrufen schneller finden zu können.

2. Der Vorsitzende muß als Spielführer die nöthigen musikalischen Kenntnisse besitzen.

3. Jedes Mitglied zieht und bezahlt nach Abkommen eine Karte, die übrigen werden versteigert.

4. Der Einsatz kann beliebig hoch bestimmt sein und danach können auch die Lohn- und Strafgelder und der Preis für die einzelne Karte bemessen werden.

Das vollständige Spiel mit den musikalischen Zeichen, Ausdrücken und Benennungen auf zwanzig Karten, der 185 Papptäfelchen, sowie mit den 160 Erklärungen ist unter dem Titel „Edw. Wiebe's musikalisches Lotto“ im Centralverlag von Unterrichts-, Beschäftigungs- und Spielmitteln (Dr. Richter, Berlin, Markgrafenstraße 77) erschienen und von dort zu beziehen.

Es lassen sich nach den gegebenen Beispielen mancherlei Lotti ersinnen und kombiniren, was um so leichter ist, als die Karten nach einem bestimmten Eintheilungssystem gedruckt auf zwei Seiten zu benutzen sind und die Deckgläschen für die Quadrate stets passen.

Lotterie mit Einsatz und Lösziehen.

(661.) Man macht fünfzig Löse, darauf steht: „Einsatz 50“; wieder so viele, darauf: „Gewinn 25“; desgleichen ein halbes Hundert, darauf: „Gewinn 10 Pfennige“; andere fünfzig mit: „giebt Pfand“, und eines mit: „Gewinnt Alles, was in die Kasse gesetzt ist!“ Die Löse werden untermischt in einen Behälter gethan; Einer nach dem Andern zieht ein Lös und bekommt oder setzt so viel, wie dieses bestimmt, bis das Lös „Gewinnt Alles!“ die Kasse sprengt.

Heirathslotterie.

(662.) Es sollen dreißig Damen als Ehegewinste ausgespielt werden. Man macht zu diesem Zwecke dreißig Löse, mischt sie unter einander und thut sie in ein Säckchen oder Körbchen. Die Gesellschaft wählt darauf zwei Damen, von denen die eine die Nummern zieht und die andere die Gewinne verliest.

Wünscht man diesem Spiel noch ein Nebeninteresse zu geben, so kann man auch einen Geldgewinn damit verknüpfen, zu welchem Ende jedes Lös für eine bestimmte Anzahl von Marken verkauft wird. Bei dem Ziehen der Nummern gewinnen dann die, welche in der Gewinnliste mit † bezeichnet sind; wo dieses fehlt, wird die gezogene Nummer als eine Niete angenommen.

Die Gewinnliste hat den Charakter des Orakels und besteht aus allerhand beziehungsvollen Sprüchen, z. B.

Ein reicher Heirathskandidat
Auf Freiers Füßen dir sich naht,
Und willst du ihn erhören,
Darfst du ihm nicht den Rücken kehren.

Hör' auf zu wünschen und zu klagen,
Denn deine Stunde wird bald schlagen.
Die Hoffnung stärkt und ist erlabend,
Noch ist nicht aller Tage Abend.

Das Orakellotto.

(663.) Die Mitspielenden zahlen eine bestimmte Summe in die Kasse, worauf das Spiel in der üblichen Weise mit Ausrufen der 90 Nummern und Bedecken derselben auf den Karten beginnt. Die Quinternen werden nach getroffenem Uebereinkommen aus der Kasse bezahlt und hierauf aus den fünf zusammenstehenden Worten, nach Angabe der numerirten Worttabelle, das Horoskop jedem Einzelnen gestellt.

Lauteten die fünf Worte nun z. B. Liebe — Täuschung — Eroberung — Hoffnung — Wiedergewinn — Verbindung — Sieg, so läßt sich daraus ohne großen Scharfsinn eine hübsche kleine Liebesgeschichte oder auch ein ernstes Schicksalsdrama konstruiren. Selbstverständlich muß der Ausleger und Horoskopsteller einige Redegewandtheit besitzen und womöglich mit den Hoffnungen und Wünschen der Betreffenden nicht ganz unbekannt sein.

Die Tabelle kann leicht angefertigt werden, indem Einer nach dem Andern ein Wort bis Neunzig dazu giebt.

Dieses Lotto hat den Vortheil, daß es mit dem einfachen Besetzen der Nummern oder Felder zum Zweck des Gewinnes noch ein Denkspiel vereinigt.

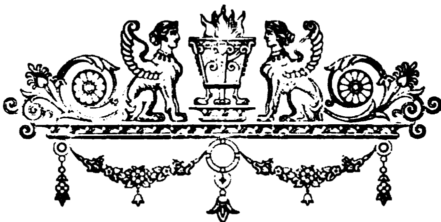
Das Kombinirlotto.

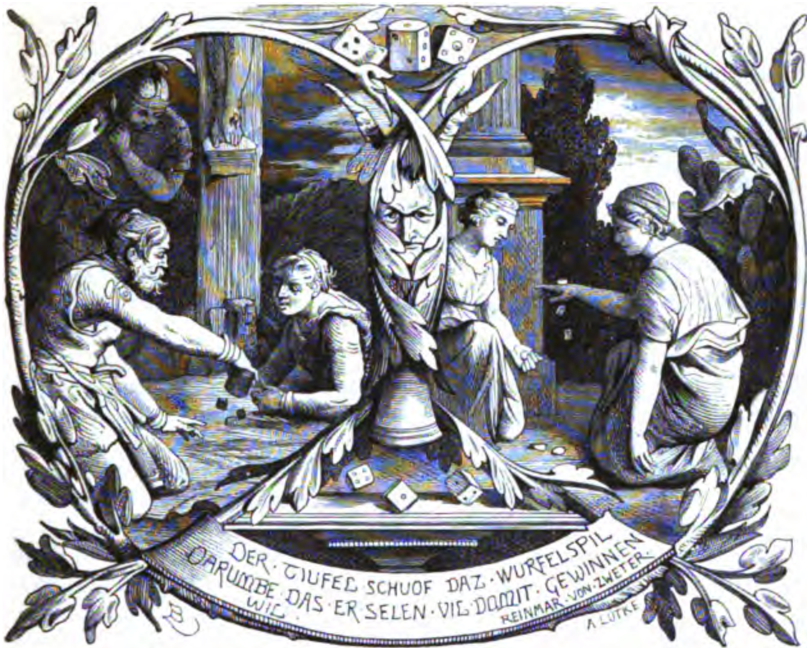
(664.) Hierbei werden die Nummern in den Feldern besetzt, in denen die ausgerufene Zahl von 1—10 gerade aufgeht, nichts darunter und nichts darüber bleibt. Dabei wird darauf geachtet, möglichst schnell eine Quinterne zu besetzen, also, wenn es nicht nöthig, keine neue Zeile anzufangen. Wird z. B. eine Neun ausgerufen, kann eben so gut Nr. 18 wie Nr. 54 besetzt werden; man wird immer suchen, die Nummer zu besetzen, die zur raschen Vervollständigung einer Quaterne oder Quinterne beiträgt.

Das Vexirlotto.

(665.) Nur Doppelzahlen von 12—90 werden hierbei ausgerufen und immer diese umgekehrt besetzt, z. B. wird 24 gerufen, 42 besetzt, statt 70 nur 7 u. s. f. Es gilt dabei, recht aufzupassen, um keine Nummer zu versäumen oder falsch zu besetzen, wofür so viel Strafe zu bezahlen ist, wie vorher bestimmt wurde.

Im alten Rom wurden zum Schluß der olympischen Spiele Lotterien eingeführt, indem die Gewinne auf Holztäfelchen, welche bunt durch einander unter die Menge zum Fangen ausgeworfen wurden, verzeichnet standen. Nero soll der Erfinder dieser Art von Lotterien, welche von den späteren Kaisern weiter ausgebildet wurden, gewesen sein.





2. Knöchel- und Würfelspiele.



Knöcheln — so viel wie mit Würfeln von Knochen um Geld spielen — ist eine Unterhaltung sehr alten Ursprungs. Der Würfel soll gleichzeitig mit dem Schachspiel von Palamedes, einem Könige von Euböa, erfunden sein. Nach Herodot kommt das Verdienst den Lydiern, einem alten asiatischen Volke, zu und reicht in eine ungewisse, weit zurückliegende Zeitepoche. Der altrömische Würfel war auf zwei Seiten abgerundet und ohne Ziffern, auf den vier anderen glatten mit den Ziffern 1, 3, 4, 6 versehen, welche auch bei dem Wurfe mit vier Würfeln als die besten galten; der schlechteste Wurf war der volle Pasch. Die Alten spielten mit vier Würfeln; gegenwärtig genügen drei zum Spiele. Es finden dabei verschiedene „Bestimmungen“, einfache und komplizirtere statt. Die einfachen sind der Regel nach ein-, zwei-, dreimal, die komplizirten nur einmal zu werfen.

Die Bezeichnungen dieser verschiedenen Bestimmungen sind charakteristisch, doch ohne Erklärung unverständlich. „Hineinnehmenkönnen“ heißt beim ersten Wurf mit allen drei Würfeln knöcheln, von denen einer stehen bleibt, so mit zwei und zum dritten Mal mit einem Würfel. Den „Wurf halten“ sagt: „ohne hineinzunehmen — wozu niemand verpflichtet ist — dreimal werfen. „Durch“ oder „gezwungen durch“ drückt diese Verpflichtung im besondern Falle aus. Wer „mit allen Schikanen“ wirft, dem steht es frei, auf drei Würfe einen, zwei oder drei Würfel hineinzunehmen. „Stellen“ sagt: eben so viel Augen wie der Gegner. „Mit Aussuchen“ bedeutet: der letzte der drei Würfel gilt. „Einen

Bock werfen" ist so viel wie Null. „Brennt der Würfel", so hat er beim Fallen einen lebendigen Körper berührt; „hängt er", so steht er dicht an dem Würfel des andern und der Gegner darf durch einen Schlag auf den Tisch, die „Stellung", wenn er will, verändern, wenn es Dem, der geworfen, nicht gelang, ihn schnell wegzunehmen.

Die Knöchel, deren man sich bediente, waren ursprünglich die Wirbelknochen in den Fußgelenken einiger Thiere, welche ungefähr die Gestalt unregelmäßiger Würfel haben, und woraus auch in der Folge die Würfel entstanden sind. Späterhin wurde durch die Kunst nachgeholfen, deren Gestalt regelmäßiger gemacht und sie von Elfenbein, auch wohl von Gold und Silber verfertigt; obgleich die Jugend auch mit Steinen, Obstkernen, Bohnen, Mandeln u. s. w. die Knöchelspiele spielte.

Der Unterschied des Knöcheln von den schon eine Stufe höher stehenden Würfeln besteht darin, daß sie nicht wie diese mit Augen bezeichnet sind, und daß sie, nämlich behufs des Spielens, nur vier Seiten haben, welche blos durch ihre abweichende Gestalt, auch wohl durch Farben oder besonders darauf eingegrabene Figuren, sich unterscheiden. Es waren daher mit einem Knöchel nur vier verschiedene Würfe möglich, und die chinesischen Würfel mit vier Seiten sind in Ansehung des Gebrauches den Knöcheln ganz ähnlich.

Die Deutschen nennen die Knöchel auch Wirbelbeine, Buckelbeine oder Knötchen; die Engländer: Hucklebone oder Hough (plur. Hoks); die Dänen: Kode und Kodeleg; die Russen: Moklokie; die Franzosen: Osselet und Garignon; die Italiener: Ossolo, Ossicin otrullo oder Astragalo; die Spanier: Carnicol; die Araber: C'ab oder Schezn; die Türken: Depschelim oder Depschelum; die Perser: Buzbulbazi, auch Schechul, weil sie mit sechs Knöcheln spielen.

Die Gestalt der Knöchel näherte sich der eines vierseitigen Prismas mit zwei schmäleren und zwei breiteren Flächen; die ersteren waren die Spielseiten, die beiden anderen kamen beim Spiele gar nicht in Betracht, weil sie nicht flach, sondern etwas abgerundet waren, so daß nach dem Augenschein der Knöchel fast niemals auf eine dieser Seiten fallen konnte. Kam aber der Knöchel durch einen besondern Zufall durch das Zusammenschütteln mit den übrigen ꝛc. wirklich auf eine dieser Seiten zu stehen, so galt dieses bei einigen Spielen für einen ganz vorzüglichen Wurf.

Die vier Spielseiten waren keineswegs eben, sondern immer die eine Seite etwas ausgehöhlt, die andere etwas erhaben, so daß die Knöchel gewöhnlich auf die hohle Seite fielen. Danach gab es vier natürliche Abstufungen, welche nach Maßgabe der größeren oder minderen Schwierigkeit den verschiedenen Werth der Würfe bestimmten.

Am häufigsten fiel der Knöchel auf:

1. die breite hohle Fläche und galt alsdann 1;
2. die schmale hohle und galt 3;
3. die breite runde und galt 4;
4. die schmale runde und galt 6;

Die Engländer nennen sie:

1. put in (weil man dabei zusetzen muß);
2. blank (gewinnt und verliert nichts);
3. half (gewinnt die Hälfte);
4. take all oder cock all (gewinnt Alles).

Würfe, die 2 und 5 gegolten hatten, gab es bei den Knöcheln nicht, diese traten erst nach Erfindung der Würfel hinzu.

Nicht nur die vier, mit einem einzigen Knöchel möglichen Würfe hatten bei den Griechen und Römern besondere Namen, z. B. der schlechteste hieß: Canis oder Hund, daher das Sprichwort „auf den Hund kommen"; der beste: Cous und Venus, sondern auch alle mit vier Knöcheln (mit denen die Alten nur spielten) möglichen 35 Würfe hatten ihre verschiedenen, von Göttern, Helden ꝛc. entlehnten Namen. Der vorzüglichste Wurf war derjenige, bei dem alle vier Knöchel mit verschiedenen Seiten oben lagen, also 1, 3, 4 und 6, und dieser wurde ebenfalls Venus genannt.

Bei den Morgenländern, welche noch jetzt vorzugsweise gern mit Knöcheln spielen, findet sich derselbe Gebrauch, es heißt:

Arabisch:	Türkisch:
1. Das Planum-Harami = Dieb;	Chiriz = Dieb;
3. das Supinum-Charusch = Lamm;	Tchift-Ichi = Bauer;
4. das Pronum-Wazir = Rath;	Naib = Richter;
6. Das Tortuosum-Sultan = König, Fürst.	Beigh = Statthalter, Magnat.

Diese Knöchel wurden bei den Alten gewöhnlich wie unsere Würfel mit Bechern, aus Horn oder anderen Stoffen gearbeitet, geworfen. Die Griechen und Römer hatten aber, um dem Betruge besser vorzubeugen, noch eine Art von Trichter, welcher über der Tafel oder dem Tische, auf den die Knöchel fielen, in einer gewissen Höhe aufgestellt war, und worin sie dieselben aus dem Becher warfen, damit sie beim Durchfallen und Herabgleiten an den schiefen Flächen desto besser durch einander gerüttelt würden. Es waren besonders zwei Hauptgattungen sowohl mit Knöcheln wie mit Würfeln üblich:

1. Die, bei welcher die höchste Zahl gewann;

2. Die, bei der Gewinn und Verlust von dem Wurf einer daraus bestimmten Zahl abhängig war. — Diese sind auch noch die Hauptgattungen unserer heutigen Würfelspiele.

Bei einer dritten Art kam es noch darauf an, daß die vier Knöchel, womit gespielt wurde, auf eine andere Seite fielen, also wahrscheinlich aufgestellt waren, und aus der Ferne danach geworfen wurde. Bei einer vierten galt es, die Knöchel aus einer gewissen Entfernung in ein im Boden gemachtes Loch oder in einen Topf mit enger Oeffnung zu werfen, also kein eigentliches Knöchelspiel mehr; denn dasselbe kann eben so gut mit Eicheln, Nüssen, Kugeln, kurz mit allen zu werfenden Dingen gespielt werden. (Vergl. Wurfspiele.) Gewiß hat man von jeher, wie heutzutage, mit Würfeln auf sehr verschiedene Weise gespielt, auch wohl an demselben Orte sehr verschiedene Spielarten gehabt.

Einige im Morgenlande noch jetzt sehr gebräuchliche Spielarten sind:

Die Spiele der Araber. Diese spielen auf verschiedene Arten:

1. Mit vier Knöcheln gewöhnlich unter zwei Spielern, deren jeder eine gleiche Summe aufs Spiel setzt. Es kommt dabei blos auf die breite hohle (planum) und auf die schmale runde (tortuosum) Fläche oder auf 1 und 6 an; die 3 und 4 kommen nicht in Betracht. Wer mit den vier Knöcheln eine Eins und eine Sechs wirft, gewinnt und verliert nichts, weil hier Gewinn und Verlust sich heben. Wer eine Sechs wirft und die übrigen Dreien oder Vieren, gewinnt den Satz. Wer zwei Sechsen wirft, zieht auch den Satz des Gegenspielers und dieser muß ihn verdoppelt von neuem setzen. Wer drei Sechsen wirft, zieht den Satz des Gegners, und dieser muß ihn vierfach setzen.

Dagegen findet beim Verlieren, wenn Eins geworfen wird, dieselbe Stufenfolge statt.

Wer Eins wirft, zahlt dem Gegner seinen Satz. Wer Zwei wirft, zahlt ihn nicht nur, sondern setzt ihn auch doppelt heran. Ebenso für drei Eins dreifach und für vier Eins vierfach.

2. Bei dem „Sultanspiel" bedient sich jeder Spieler nur eines Knöchels. Wer zuerst Sechs wirft, wird Sultan und schreibt den Uebrigen einen Wurf vor, den sie werfen müssen. Treffen sie nicht, so müssen sie den Satz bezahlen, wenn nicht, zahlt der Sultan; treffen sie jedoch einen Sultan — eine Sechs — so ist der bisherige Sultan abgesetzt und muß den doppelten Einsatz zahlen.

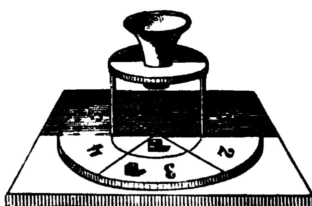
3. Es wird eine Zahl bestimmt, welche ein Werfer in einer gewissen Anzahl immer zu summirender Würfe erreichen muß. — Wer diese Zahl herausbringt, gewinnt und verliert nicht. Wer weniger wirft, zahlt das Fehlende. Wer mehr wirft, gewinnt den Ueberschuß. Doch wird dieses Spiel gewöhnlich nicht um Geld gespielt, sondern mit Plumpsackschlägen gezahlt.

Auch die Türken haben ihre verschiedenen Spielarten. Uebrigens wird im ganzen Morgenlande geknöchelt, bei den Persern gewöhnlich mit sechs Knöcheln.

In Europa sind die Knöchel durch die vollkommeneren Würfel verdrängt. Die alten Deutschen betrieben das Spiel mit Leidenschaft und setzten dabei Leib und Leben aufs Spiel. Das Würfelspiel blieb durch das ganze Mittelalter beliebt. Selbst die Frauen und jungen Mädchen machten das Knöcheln zu ihrem Zeitvertreib, und wenn Besuch kam, wurde er damit im Hause von den Frauen unterhalten. Die jungen Leute spielten wohl auch um „Ring und Herz" mit Knöcheln, wie selbst Mönche und Nonnen sich dadurch die Zeit verkürzten und wurde zu diesem Zweck von einem Bischof (972) ein auf geistliche Sachen Bezug nehmendes Würfelspiel erfunden.

Die Griechen waren ebenso versessen auf dieses einfache Spiel wie die alten Deutschen nach ihnen. Die Sachsen, die Dänen und andere Abkömmlinge der alten germanischen Völkerstämme, z. B. die Normannen, waren sämtlich dem Spiel in gleicher Weise zugethan.

Auf den ersten Blick will es eben nicht scheinen, daß das Würfelspiel viel Abwechslung und Unterhaltung zu bieten vermöge, wenngleich Johannes von Salisbury im zwölften Jahrhundert von nicht weniger als zehn verschiedenen Würfelspielen spricht, deren Bezeichnungen er den Beschreibungen jedoch beizufügen vergaß. Er nennt es „die verdammungswürdige Kunst des Würfelns".


Alte Würfelbüchse.

Die gewöhnlichste Art des damaligen Würfelns war die mit einer hölzernen cylindrischen Büchse, in welcher die Würfel geschüttelt und dann daraus auf den Tisch geworfen wurden. Doch in einem Druckwerke des Comenius ist eine Würfelspielart angeführt, bei welcher die Würfel ohne Augen sind. Dieses seltsame Spielgeräth ist das hier nebenstehende.

Die Würfel werden oben in den Trichter geworfen, wo sie auf den in sechs Abtheilungen geschiedenen numerirten Boden fallen. Die Nummer, auf welcher der Würfel liegen bleibt, zeigt den Gewinn an. Der Trichter drehte sich, sobald die Würfel hineinfielen.

Da die Glückschancen beim Würfeln ganz gleiche sind, so hatte das Spielen mit den falschen Würfeln, z. B. mit „geladenen", die durch die Einfüllung von

etwas Blei auf der einen Seite mehr Gewicht hatten als auf der andern, und solchen mit fehlenden Nummern heimlich Platz gegriffen. So entstand einmal zwischen zwei vornehmen Engländern ein Streit über einen Würfelwurf, der damit endete, daß der eine mit dem andern tausend Pfund gegen einen Sixpence wettete, wenn sich eine Vier auf einer der Würfelplatten befände, worauf der Andere nichts erwidern konnte, denn er verdiente die Anschuldigung, ein abgefeimter Schurke zu sein.

Auch die Würfelbrettspiele waren von jeher sehr mannigfaltige. In England war das „Ludus Anglicorum" das verbreitetste und beliebteste, in Frankreich das „Paume Carie", welches von vier Partnern, je zwei an einer Seite, mit zwei Würfeln, oder auch von sechs, und dann drei und drei als Gegner verbunden, gespielt wurde. Ein drittes Spiel dieser Art stammt aus der Lombardei und hieß „Ludus Lombardorum". Fünf andere Variationen waren: das Kaiserspiel, das Provinzialspiel, das Baralie-, Myles- und Taylisspiel.

A. Das gewöhnliche Knöcheln mit verschiedenen Touren.

(Gesellschaftsspiele.)

Die Reise um die Welt.

(Mit einem Würfel.)

(666.) In einen mit Kreide auf den Tisch gezogenen Kreis werden die Nummern von 1—20 herum geschrieben und Stationen gemacht. Es wird links immer nur einmal herumgewürfelt. Die Nummern, die gefallen, werden im Kreise besetzt, vorher aber die nachgeworfenen Augen hinzugezählt. Ein Wurf, der auf eine Station kommt, geht zunächst zurück. Verloren hat, wer nicht über 20 kam.

Zum muthigen Ritter.

(667.) Statt eines Kreises wird ein Hufeisen gezeichnet, in dreißig Abschnitte getheilt und von 1—30 numerirt. Jeder Mitspielende hat einen Block zum Besetzen. Wer zuerst eine 6 wirft, fängt an. Es wird links herum „Kaffeemühle" gewürfelt. Wer auf einen bereits von einem Andern besetzten Platz durch die geworfene Zahl kommt, verdrängt diesen, der wieder von vorn anfangen muß. Wer auf eine Station kommt, muß selber von 10 zu 10 zur nächsten Station zurück.

Der Kongreß.

(Mit drei Würfeln.)

(668.) In einem gezogenen Kreise werden so viele Striche wie Mitglieder sind, markirt. Jeder macht sich an seinen Platz zwölf kleine Striche, wirft mit einem Würfel und schreibt die geworfene Augenzahl an den Kopf seines großen Striches. Hierauf wirft jeder Spieler mit drei Würfeln so lange, bis er seine Augen nicht mehr löschen kann; dann kommt der linke Nachbar daran. Bei jedem Wurf dürfen sämtliche Mitspieler so viele Striche löschen, wie von ihren Augen geworfen worden. Am Schluß des Spieles darf jeder nur die Augen, die er selbst wirft, löschen.

Der Rentmeister.

(Mit drei Würfeln und sechs Würfen.)

(669.) Vor Beginn des Spieles schreibt jeder die Ziffern 3—8 über einander — zu einer Säule — vor sich auf den Tisch, dann würfelt der Erste sechsmal hinter einander, und jeder Wurf wird nach Gutdünken neben eine der oben stehenden Ziffern gesetzt und mit dieser multiplizirt. Zum Schluß rechnet jeder seinen Posten zusammen. Wer die geringste Summe hat, verliert.

Dur und Moll.

(670.) Jeder schreibt die Ziffern 1—6 vor sich auf und löscht nach jedem Wurf zuerst die geworfenen ungeraden Augen bei sich und, wenn diese schon gestrichen sind, bei seinem linken Nachbar. Bei dem zweiten Wurfe werden die geworfenen geraden und beim dritten die geworfenen ungeraden gelöscht und so fort, bis nur noch Einer der Spieler Ziffern hat, welcher das Spiel verliert und jedem so viel zahlen muß, wie vorher ausgemacht ist.

Putzen.

(Mit drei Würfeln.)

(671.) Es wird ein Kreis in der Mitte des Tisches und nach jedem der Mitspielenden von dort aus ein Strich gezogen. Wer die niedrigste Augenzahl geworfen, notirt sich einen Punkt, und es wird so lange fortgeknöchelt, bis die bestimmte Anzahl Punkte zusammengekommen. Hierauf beginnt das „Putzen" oder Löschen der Punkte bei jedem höchsten Wurf der Tour. Wer zuletzt mit Punkten sitzen bleibt, zahlt die Zeche.

Skala.

(Mit drei Würfen.)

(672.) Jeder schreibt die Ziffern 1—12 auf, und nach dem jedesmaligen Entwurf hat er die vorhandenen Augen zweier beliebigen Würfel zu addiren und diese samt dem dritten oben abzustreichen, bis zuletzt noch Einer Ziffern übrig behält und das Spiel verliert. Sind aber schon zu viele Ziffern weggestrichen worden, so wird nicht mehr dazu addirt, sondern nur von einem Würfel die Zahl aller vorhandenen Augen gelöscht.

Vingt-un.

(673.) Mit drei Würfeln und beliebigen Würfen muß man suchen, möglichst nahe an 21 zu kommen; diese Zahl selbst ist der beste Wurf. Wer darüber hinaus geworfen hat, ist todt.

Pythagoras.

(674.) Es wird mit drei Würfeln einmal geworfen. Wer die höchste Primzahl hat, gewinnt.

Quinze.

(675.) Erst muß der Spieler suchen, mit drei, dann mit zwei und zum dritten Mal mit einem Würfel möglichst nahe an 15 zu werfen. Diese Zahl selbst ist der beste Wurf. Ueber 15 ist todt.

Pasch, Sequenz.

(676.) Keins von beiden oder der Syro-chaldäische Wurf. — In diesem Spiel muß man beim ersten Wurf einen Pasch, beim zweiten einen Sequenz und beim dritten keinen von beiden haben. Wirft man jedoch auf den ersten Wurf einen Sequenz und dann beim zweiten einen Pasch, so sind das „Böcke", die wie alle anderen nicht gezählt werden.

Nero.

(677.) Einer um den Andern wirft mit den drei Würfeln so lange, bis einer der Würfel sechs Augen zählt. Wer das erreicht, hat den Anwurf. Derselbe läßt die 6 stehen und sieht nun zu, mit den zwei übrigen Würfeln den höchsten Wurf zu thun. Derjenige, welchem dies gelingt, zählt die stehenden 6 hinzu und gewinnt. Wirft der Gegner jedoch mit zwei Würfeln mehr, so zählt dieser die sechs hinzu und ist der Gewinner.

Die Spinne.

(678.) Der Name des Spieles erklärt sich aus der Zeichnung, in welche bei Entstehung desselben die einzelnen Würfe eingetragen wurden. Man nimmt es gewöhnlich vor, um etwas, was der Verlierende zu leisten hat, etwa eine Flasche Wein, eine Torte ꝛc. Jeder schreibt die Zahlen 2—12 auf ein Blatt Papier und die Zahl, die er mit zwei Würfeln wirft, darf er so lange löschen, als er nicht eine wirft, die schon gelöscht ist, worauf der Nächste links herum daran kommt. Wer zuerst die zehn Zahlen durchstrichen hat, muß zahlen. Wer jedoch eine Sieben wirft, die sich nicht unter den aufgeschriebenen Zahlen befindet, macht sich unten einen Strich und giebt die Würfel weiter. Zum Schluß bekommt Der, welcher zahlen muß, von jedem, der einen oder mehrere Striche hat, je nach der Vereinbarung, zehn oder zwanzig Points, so daß er oft mehr zusammen bekommt, als er zu geben verpflichtet ist.



Das Ausknobeln.

B. Die besonderen Touren.

Espérance.

(679.) Ein großer Kreis von Personen spielt mit zwei Würfeln. Jeder bekommt eine bestimmte Anzahl Marken, deren Werthbestimmung vorher getroffen wird, gleichmäßig vertheilt; um das Anfangen wird gelöst und dann begonnen. Wer eine Eins wirft, giebt an seinen linken Nachbar eine Marke und wer eine Sechs wirft, setzt Eins in die Kasse. Wenn die beiden Würfel eine Eins und eine Sechs zeigen, so giebt der Werfende eine Marke an den linken Nachbar und eine in die Kasse, und hat er in diesem Falle nur noch eine, so gebührt der Kasse der Vorrang. Der Spieler, welcher keine von diesen beiden Zahlen wirft, hat auch nichts zu bezahlen; er giebt einfach den Becher an seinen rechten Nachbar weiter; wirft er jedoch einen Pasch, so darf er noch einmal werfen und so ein drittes Mal bei einem zweiten Pasch. Drei Pasche hinter einander führen den Gewinn des Einsatzes herbei. Auch Der kann gewinnen, dem noch einige Marken übrig bleiben, wenn alle anderen Spieler keine mehr haben. Man muß Acht geben, daß Der, welcher keine Marken mehr hat, auch nicht mehr würfelt, doch kann er dadurch wieder eintreten, daß sein rechter Nachbar eine Eins wirft und ihm eine Marke bezahlen muß.

Hasard oder Peter und Paul.

(680.) Es gehören dazu zwei Würfel, und immer ist, wer würfelt, Peter; Paul stellt die Anderen vor. Peter würfelt so lange, bis er eine Fünf, Sechs, Sieben, Acht oder Neun geworfen. Die, welche sich von diesen Nummern zuerst zeigt, dient Paul zu einer Chance; Peter fährt fort zu würfeln, um sich eine Chance zu verschaffen. Außer den genannten Chancen hat er noch zwei mehr als Paul.

1. Wenn Peter, nachdem er Paul eine Chance von Sechs bis Acht gegeben, bei dem zweiten Wurf die nämliche Chance bringt oder zwölf, so gewinnt er, wenn er zwei und eins oder elf wirft, verliert er.

2. Wenn er Paul die Chance von fünf und neun gegeben, und er wirft zum zweiten Mal die nämliche Chance, so gewinnt er; wirft er aber zwei oder elf oder zwölf, verliert er, und so fort.

3. Hat er Paul die Chance von sieben gegeben und er bringt beim nächsten Wurf die nämliche oder elf, wird er gewinnen, wenn zwei oder zwölf, verlieren.

4. Haben Beide verschiedene Chancen, so wird Der gewinnen, dessen Chance früher als die andere kommt.

5. Wenn Peter und Paul verloren haben, fängt das Spiel von neuem an und man giebt sich andere Chancen.

6. Sind es mehrere Spieler, so haben sie Alle die nämliche Chance.

Crabs.

(681.) Früher in England viel gespielt, doch wenig verbreitet, wurde dieses Spiel nicht zur Unterhaltung, sondern nur um des Geldgewinnes betrieben. Es wird mit zwei Würfeln gespielt, die fünfunddreißig Variationen zulassen. Das Spiel hat die sonderbare Eigenthümlichkeit, daß der Würfler dabei stets im Nachtheil ist. Regeln, Berechnungen und Chancen sind unbekannt. Crabs heißt so viel wie der Verlust der gesetzten Summe im Hasard.

Quinque nove.

(682.) Jeder setzt nach Gutdünken ein, was durch die vom Bankhalter ausgelegte Summe gedeckt ist, und würfelt dann nach der Reihe. Wer einen Pasch mit Dreien oder elf wirft, was Hasard heißt, gewinnt Alles, was steht; wirft er dagegen fünf oder neun, so verliert er eben so viel. Wirft der Bankhalter vier, sechs, acht oder zehn, so gewinnt niemand; auch gereicht es diesem zum Vortheil, wenn er vor fünf und neun die gleichen Augen wirft.

Raffel (auch Knöcheln).

(683.) Raffel heißt ein Pasch von zwei und drei Würfeln. Auf einen Wurf mit zwei oder mehreren Würfeln einen entschiedenen Raffel, z. B. eine Terne, erzielen, kann man bei zwei Würfeln nur in einem Fall und in 75 Fällen nicht, weil zwei Würfel sich auf 36 verschiedene Arten kombiniren lassen, wie aus der nachstehenden Tafel ersichtlich ist:

36, die Quadratzahl von 6 giebt bei drei Würfeln 216 Kombinationen, bei vier 1296. Daraus ist zu entnehmen, daß man 1 gegen 35, 3 gegen 213 und 6 gegen 1290 bei drei Würfeln setzen muß, oder 1 gegen 215 bei vier ꝛc., weil bei 216 Zufällen, welche bei drei Würfeln stattfinden können, es nur drei für Den, der wirft, giebt, da sich nur drei Dinge kombiniren können: 2 zu 2 auf drei Arten und folglich 213 entgegengesetzte; ferner, daß bei den 1296 Zufälligkeiten, welche vier Würfel ergeben, sechs Fälle zu Gunsten des Würflers sein können, weil sich vier Dinge kombiniren: 2 mit 2 auf sechserlei Art, und folglich 1290 entgegengesetzte.

1, 1.	2, 1.	3, 1.	4, 1.	5, 1.	6, 1.
1, 2.	2, 2.	3, 2.	4, 2.	5, 2.	6, 2.
1, 3.	2, 3.	3, 3.	4, 3.	5, 3.	6, 3.
1, 4.	2, 4.	3, 4.	4, 4.	5, 4.	6, 4.
1, 5.	2, 5.	3, 5.	4, 5.	5, 5.	6, 5.
1, 6.	2, 6.	3, 6.	4, 6.	5, 6.	6, 6.

Will jemand einen Raffel, gleichviel welchen, auf den ersten Wurf mit zwei oder mehreren Würfeln machen, so ist es leicht begreiflich, daß er 6 gegen 30 oder 1 gegen 5 mit zwei Würfeln spielt. Nimmt man davon sechs Zufälligkeiten, welche einen Raffel herbeiführen können, so bleiben 30. Bei drei Würfeln sind 8 gegen 198 oder 1 gegen 11, weil von den 216 bei achtzehn abgezogenen Möglichkeiten, den Raffel zu haben, 198 Gegenfälle bleiben.

Das einfache Raffel mit drei Würfeln wird von einer beliebigen Anzahl Personen gespielt. Hier ist indes kein Bank- oder Becherhalter, sondern alle Spieler werfen

nach der Reihe, und Derjenige, der den besten Wurf gethan hat, gewinnt den von Allen gleichhoch zu machenden Einsatz. Die Spielregeln sind folgende:

1. Alle Würfe, worin sich nicht wenigstens ein Pasch, d. h. zwei Würfel mit gleichen Augen, befinden, gelten gar nicht; der Würfler wirft von neuem und zwar so lange, bis er einen gültigen Wurf gemacht hat; dann kommt ein Anderer an die Reihe.

2. Die höchste Doppelzahl ist besser als eine niedrigere, wenn auch die Augenzahl bei letzterer höher sein sollte, z. B. 3. 3. 1 ist besser als 2. 2. 6.

3. Die Augen kommen nur bei zwei gleichen Doppelzahlen in Betracht und entscheiden dann für die höchste Summe, z. B. 5. 5. 6 besser als 5. 5. 4.

4. Der niedrigste Raffel ist besser als die höchste Doppelzahl, z. B. 1. 1. 1 besser als 6. 6. 5 und der höhere Raffel wiederum besser als der niedrigere, also: 6. 6. 6 der beste Wurf.

5. Sind die beiden letzten Würfe einander gleich, so werfen beide Spieler noch einmal, bis einer durch einen bessern Wurf den Sieg davonträgt.

Bei zwei Würfeln wird die Zahl Sieben die meiste Aussicht auf Gewinn haben, nächst dieser die 6 und 8, 5 und 9; 2 und 12 kommen am seltensten vor, wie aus folgender Berechnung zu ersehen:

2 . . .	1; 1.
3 . .	1, 2; 2, 1.
4 . .	1, 3; 3, 1; 2, 2.
5 . .	1, 4; 4, 1; 2, 3; 3, 2.
6 . .	1, 5; 5, 1; 2, 4; 4, 2; 3, 3.
7 . .	1, 6; 6, 1; 2, 5; 5, 2; 3, 4; 4, 3.
8 . .	2, 6; 6, 2; 3, 5; 5, 3; 4, 4.
9 . .	3, 6; 6, 3; 4, 5; 5, 4.
10 . .	4, 6; 6, 4; 5, 5.
11 . .	5, 6; 6, 5.
12 . . .	6; 6.

Bei drei Würfeln kommen 10 und 11 am häufigsten und 3 und 18 am seltensten heraus.

Die lustigen Sieben.

(684.) Das Blatt, auf welches die Zahlen 2—12 in der nebenstehenden Ordnung zu stellen sind, heißt in diesem Spiel der „Teppich“. Die Spieler setzen auf beliebige Zahlen. Die Sieben ist hier die bevorzugte Zahl, sie ist das zero oder refait des Spiels und gewährt den Vortheil, daß nur was darauf steht, bezahlt wird, alle übrigen Sätze aber eingezogen werden. Im andern Falle wird die geworfene Zahl nicht nur doppelt bezahlt, auch alle auf derselben Seite stehenden noch einfach. Nach der 7 werden 6 und 8 am meisten belegt. Je nach Uebereinkommen wird die Sieben auch dreifach und noch höher honorirt.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Elf hoch.

(685.) Wird mit drei Würfeln gespielt. Nachdem eingesetzt, wirft der Ausgelöste zuerst. Hat er mehr als elf oder gerade elf, so gewinnt er Alles, was steht, und es wird von neuem gesetzt; wirft er weniger, muß er einfach bezahlen, was gesetzt ist, und der Würfelbecher geht an den Nächsten über.

Hamburgern.

(686.) Eine Variante. Einer setzt eine Summe, und wer sie halten, das heißt eben so viel setzen will, meldet sich, wobei Der stets die Vorhand hat, welcher dem Spieler zur Rechten sitzt; den ersten Aussatz muß sie immer halten. Wirft Der, welcher gesetzt hat, weniger als elf, so gewinnt Der, welcher gehalten hat, und der Nächste wirft. Hat er jedoch einen Doppel-(Jungfern-)Pasch geworfen, so darf er von neuem setzen. Wirft er elf oder mehr, so gewinnt er, was der Haltende gesetzt und kann den Gewinn

einziehen oder aufs neue setzen, muß dann aber den Wurf an die Vorhand abtreten. Ist eine sehr große Summe gesetzt, so können mehrere Spieler diese zusammen halten, müssen aber zurücktreten, wenn Einer Banko ruft, d. h. das Ganze halten will.

Passe-Dix.

(687.) Eine Art Hasard, das mit drei Würfeln gespielt wird, die 216 Variationen zulassen und bei welchem einer der Spieler wettet, mehr als zehn zu werfen. Es kann auf zweierlei Art vorgenommen werden: einmal so, daß alle Würfe bestimmte sind, und dann so, daß zwei Würfel gleiche Augen zeigen. In beiden Fällen würfeln die Spieler nach der Reihe. Wer sie hat, wettet jedesmal, daß er mehr als zehn werfen werde, und trifft das zu, so darf er die Würfel behalten, muß aber Allem, was man ihm vorschlägt, beistimmen, bis zur ausgesetzten Geldsumme sowie der eben gewonnenen.

Wenn man auf einen Wurf verlangt, daß ein Pasch dabei sei, so muß man erwägen, daß unter den 216 Variationen 48 Würfe zutreffende, 48 fehlende und 120 Null sein können. Wenn man auf alle Chancen spielt, das heißt auf die Art, daß kein Nullwurf darunter, würden 108 zutreffen und 108 fehlen. In dem einen wie in dem andern Falle ist das Passe-Dix ein vollkommen gleiches Spiel.

Aber es ist ein Unterschied, wenn die Partie zwischen dem Bankhalter und den Pointeurs stattfindet, und der Erstere beständig die Würfel in einem tonnenartig ausgeweiteten Becher hat, den er umstülpt. Die Pointeurs wetten nun gegen ihn: die Einen, daß er mehr, und die Anderen, daß er weniger als zehn werfen werde; Beide setzen ihr Geld ein. Sobald dies geschehen, hebt der Bankhalter den Becher, der die drei Würfel deckte. Hat er einen Pasch darunter, so gewinnt er den Einsatz Derer, die das Gegentheil behauptet, und bezahlt den der Anderen.

Bis dahin ist Alles gleich; aber diese Gleichheit hört zum Vortheil des Bankhalters auf, wenn er vier oder siebzehn Augen wirft. Mit der Vier gewinnt er Deren Einsatz, die gewettet, daß er einen Pasch werfen werde, und er bezahlt dann nichts an die Anderen. Wirft er siebzehn, so gewinnt er den Einsatz Derer, die gewettet, er werde keinen Pasch werfen. So hat er einen Vortheil von drei und acht Prozent vom Hundert. — Wettet man, daß bei drei Würfeln ein Pasch und durch einen Wurf die Partie beendet sein soll, so muß auf der negativen Seite zur Gleichstellung der Wette fünf gegen vier gesetzt werden.

Das Pachten.

(688.) Zu diesem Spiele gehören sechs sogenannte Schimmel oder sechs kleine Würfelchen, deren jedes auf einer Seite nur ein Auge hat: das eine eine Eins, das andere eine Zwei rc., die übrigen fünf Seiten sind weiß. Wer mit solchen sechs Würfeln aus einem Becher kein einziges Auge wirft, der hat einen „Schimmel" geworfen. So viele Augen beim Wurf oben liegen, werden an den Werfer gezahlt. Zuerst wird der Pacht ausgeboten, und wer das Meiste bietet, ist der Pachter des Spieles; endet dasselbe zu seinem Nachtheil, so muß er dem Gewinner das Pachtquantum bezahlen. Jeder erhält zwanzig bis vierundzwanzig gleichwerthige Marken und auf dem Tische vor dem Pachter stehen zwei leere Kassen: in die eine kommen die Einsatzmarken, die jeder geben muß, der einen Schimmel wirft, und in die andere setzt jeder sechs Marken. Der, welcher das Spiel gepachtet hat, beginnt zu würfeln und dann geht es in der Reihe rechts herum fort. Jeder wirft nur einmal. Wer einen Schimmel wirft, sei es der Pachter oder ein Anderer, setzt eine Marke in die für den Schimmel bestimmte Kasse. So viele Augen aber, wie Einer wirft, so viele Marken erhält er vom Pachter aus der andern Kasse. Wenn die eingesetzten Marken zu Ende gehen und es wirft Einer mehr Augen als noch Marken vorhanden, so muß er so viel hinzusetzen, als an der Summe der geworfenen Zahlen fehlt. Ständen beispielsweise noch fünf Marken und er würfe dreizehn Augen, so setzt er acht zu; hat er nicht mehr so viel, so borgt er von Dem, welcher ablassen kann, die er ihm schließlich wiedererstatten oder bezahlen muß. Jeder wirft in der Reihe bis zum Ende des Spieles mit, wenn er auch keine Marken mehr hat. Denn wenn er Augen trifft, erhält er neue Marken aus der Kasse und muß entweder mehr zusetzen, oder eine Marke für einen geworfenen Schimmel geben, so borgt er, wie schon gemeldet. Wer gerade so viel Augen wirft, wie noch Marken in der Kasse sind, bekommt solche nebst dem Pachtgelde. Der Pachter aber

nimmt das Schimmelgeld an sich, und reicht solches zur Pachtsumme nicht aus, so muß er das Fehlende ergänzen. So viel wie jedem nun an der bestimmten Anzahl Marken fehlt, muß Einer dem Andern dem ausgemachten Werthe nach vergüten. Dennoch kann der Pachter, wenn er das Spiel nicht selbst ausmacht, durch den glücklichen Wurf, daß er so viel wirft, wie Marken in der Kasse sind, bei seinem Pacht viel verlieren und im Gegentheil viel gewinnen. Jeder erhält nach der Bezahlung seine Anzahl Marken zurück und der Pacht wird von neuem ausgeboten.

König und Nachbar.

(689.) An diesem Spiele können sich beliebig viele Personen betheiligen. Jeder bekommt vier Marken, deren Werth bestimmt ist und die in die Kasse gesetzt werden. Ein Becher und zwei Würfel gehören zu dem Spiel. Einer aus der Gesellschaft bestimmt, welche Zahlen geworfen werden sollen, z. B. sechs für den König und eins für den Nachbar. Darauf wird links herum in der Gesellschaft von jedem einmal geworfen, und wer die genannten Zahlen wirft, muß eine Marke in die Kasse und eine an seinen linken Nachbar geben. Wer nur eine von den zwei Zahlen wirft, giebt auch nur eine Marke nach vorgeschriebener Art. Wirft Einer zwei gleiche Zahlen der einen höheren bestimmten, so setzt er zwei Marken in die Kasse, wirft er zwei gleiche der niederen, so muß er seinem linken Nachbar zwei Marken entrichten. Wer keine von den bestimmten Zahlen wirft, bezahlt nichts, und der Nachfolgende wirft. Wer seine vier Marken verloren hat, spielt nicht mehr mit. Wird aber vom Vorgänger die bestimmte Zahl zum Vortheil des Nachbars geworfen, so erhält dieser seine ihm zukommende Marke und darf wieder eintreten; daher kommt es oft, daß Einer, obgleich er bereits mehr als einmal „todt“ war, am Ende noch den Einsatz gewinnt. Wer eine oder mehrere Marken übrig hat, wenn alle Anderen in der Gesellschaft keine mehr haben, ist der Gewinner; er nimmt aber nur das Geld heraus, und die darin stehenden Marken giebt er der Gesellschaft wieder zurück, welche beim Anfang des Spieles bezahlt und in die Kasse gesetzt werden. Der Gewinner bestimmt die zwei neuen Zahlen und beginnt zu werfen. Wer beide bestimmten Zahlen wirft und nur eine Marke hat, muß diese für den König setzen und braucht seinem Nachbar nichts zu geben. Wer eine der bestimmten Zahlen doppelt wirft und nur noch eine Marke hat, giebt, was er hat und borgt nicht.

C. Gemischte Spiele.

Die Finke (Pinke) berupfen.

(690.) Auf den Tisch wird die nebenstehende Zeichnung „Finke“ (Pinke) gemacht. Jeder Spieler hat einen Vorrath von Nüssen, Bohnen, Rechenpfennigen u. dgl. Die Reihenfolge der Spieler wird bestimmt, und in derselben setzen sie sich um den Tisch. Der Erste wirft (paschit) mit zwei Würfeln. Die Zahl, welche er wirft, hat er auf der Finke zu besetzen. Trifft ein nachfolgender Spieler eine bereits besetzte Zahl, so gewinnt er das Gesetzte und darf wieder würfeln, bis er ebenfalls eine noch unbesetzte Zahl wirft. Die Zahl 7 heißt das „Stockhaus“; dieses wird immer nur mit einem Nüßchen besetzt, darf auch niemals „berupft“ werden. — Wer aber 2 oder 12 wirft, berupft die ganze Finke, also auch das Stockhaus. Ist dies geschehen, und der nachfolgende Wurf giebt 2 oder 12, so muß der Werfer die ganze Finke besetzen.

	2	
3	4	5
6	7	8
9	10	11
	12	

Ludus anglicorum.

(691.) Zwei Spieler nehmen einander gegenüber, jeder mit einer gleichen Anzahl von Steinen zum Markiren versehen, an dem Pochspielbrett Platz. Man spielt mit drei Würfeln, sonst auch mit zwei, und im letztern Falle werden immer sechs Points für den dritten Würfel bei jedem Wurf zugezählt. Der, welcher an der Seite von 1—12 sitzt, muß also seine Steine in der Abtheilung von 24 zu 19, von 18 zu 13

und von 12 zu 7 in die von 6 zu 1 bringen und sie dann abziehen; sein Gegner hat dasselbe von 1—7, dann bis zu 12 und zu 18 in den Abtheilungen von 19—24 zu thun. Der, welcher zuerst seine Steine zurückgezogen, hat gewonnen.

Das Greifspiel.

(692.) So viel wie man Rechenpfennige, Nüsse, Bohnen, oder womit man sonst spielt, mit drei Fingern greifen kann, wird von jedem der Mitspielenden aus einem Behälter herausgenommen, überzählt, die Nummern des Betrages werden aufgeschrieben, und nachdem Alle gegriffen, gezählt und geschrieben haben, wieder in den Behälter oder die Spielkasse gethan. Jetzt wird der Reihe nach herumgewürfelt. Wer 1 oder 6 wirft, gewinnt drei Stück. Jede andere Gewinnzahl wird nach der üblichen Weise berechnet. Wer eine ungleiche Zahl wirft, muß sechs Stück einzahlen, und wer die Würfel unter den Tisch fallen läßt, zwölf Stück. So oft jemand den Würfel in die Hand nimmt, muß er bei Strafe von drei Stück, wenn er es unterläßt, „Mit Gunst!“ sagen.

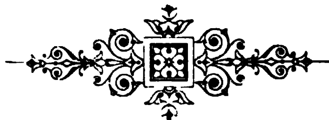
Das Gänsespiel.

(693.) Es können zwei, aber auch beliebig mehr Personen an diesem Spiel theilnehmen. Das Brett, in der Größe eines Papierbogens, ist durch Spiralen in 62 kleine Fächer getheilt, die um eine offene, mit der Zahl 63 bezeichnete Mitte gruppirt sind. Die kleineren Abtheilungen von 1—62 liegen an dem äußern Rande der Figur. Bei Beginn des Spieles setzt jeder etwas Bestimmtes auf Nr. 63. Im Laufe desselben kommen dann noch verschiedene Einzahlungen hinzu und das Ganze gehört schließlich dem Gewinner. Bei Nr. 5 ist eine Brücke, welche ein Lösegeld bedingt, um passiren zu dürfen. Bei Nr. 19 ist ein Wirthshaus, das ein Pfand fordert, und um dort zu verweilen, werden zwei Marken eingelegt. Bei Nr. 30 ist ein Brunnen, wo man, um sich darin waschen zu dürfen, eine Gebühr erlegt. Bei Nr. 42 ist ein Labyrinth; wer in dieses geräth, muß nach Nr. 23 zurückkehren. Bei Nr. 52 liegt das Gefängnis, in welchem man so lange verbleiben muß, bis man durch den nämlichen Wurf eines Andern erlöst wird. Bei Nr. 38 ist das Grab, welches gebietet, das Spiel wieder von vorn anzufangen, und bei Nr. 61 befindet sich der Becher, wo für das „Kosten“ bezahlt wird.

Das Spiel wird mit zwei Würfeln gespielt und dabei der Reihe nach herumgewürfelt. Jeder Mitspielende muß eine besondere Münze oder sonst ein kleines Markzeichen haben, damit er seine Markirung von denen seiner Gegner unterscheiden kann: je nach der Zahl, die der Wurf seiner beiden Würfel ergiebt, besetzt er die Nummer auf dem Spielbrett; wirft er 4 oder 5, so besetzt er 91, und so rückt er von dort bei dem nächsten Wurfe weiter, bis das Spiel aus ist, d. h. genau 63 getroffen ist. Geht die geworfene Zahl darüber hinaus, so rechnet der Spieler so viel zurück und wirft dann wieder, wenn an ihn die Reihe kommt. Wenn der zweite Werfer zu Anfang des Spieles die nämliche Zahl wirft, wie der erste, so muß dieser seine Marke zurücknehmen, und das Spiel beginnt aufs neue. Wenn dasselbe Zusammentreffen in der Mitte des Spieles stattfindet, geht der erste Spieler auf den Platz zurück, von welchem der letzte kam.

Gänsespiel heißt es, weil bei jedem vierten und fünften Gefach in regelmäßiger Folge eine Gans abgebildet ist. Wenn der Wurf auf eine Gans trifft, so avancirt der Spieler um doppelt so viel, als er geworfen.

Ein ganz ähnliches Spielbrett dient zu den „Schnecken-“, „Krebs-“ und anderen Spielen, die nach einem ähnlichen Plane eingerichtet, doch durch die Variationen nicht im geringsten interessanter sind.





3. Domino.

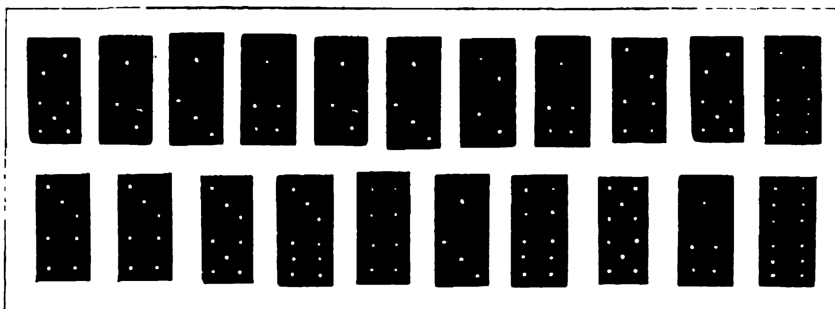
Dieses Spiel ist dem Namen nach spanischen oder englischen Ursprungs. Der Sage nach stammt die Erfindung desselben aus dem sechsten Jahrhundert. Zwei Bettelmönche hatten — so wird erzählt — während der Fastenzeit sich heimlich an einem Braten erlabt, waren von dem strengen Abte des Klosters Monte Kasino zur Strafe in eine Zelle gesperrt und ersannen gemeinsam zu ihrer Unterhaltung ein Spiel, zu dem sie Steine aus Kreide schnitzten und mit schwarzen Punkten bezeichneten. Diese Steine setzten sie nun zusammen, so daß drei Reihen nach einer bestimmten Berechnung entstanden. Der Abt, welcher sie aus der Nähe beobachtete, mußte getäuscht und im Glauben erhalten werden, als suchten sie durch eifrige Gebete ihre Schuld zu büßen. Darum einigten sie sich, sobald sie ein Geräusch vor ihrer Zellenthür vernehmen würden, sofort den ersten Vers des ersten Vesperpsalms laut herzusagen, der mit den Worten beginnt: dixit dominus. Aber ihre Kenntnisse waren schwach und weiter als bis zum Domino brachten sie es nie und tauften deshalb das Spiel mit diesem Namen. Als sie danach wieder mit einem Bettelstabe die Umgegend unsicher machten, unterließen die würdigen Patres nicht, ihre Erfindung auszubeuten, und da sie namentlich den trägen und bequemen Städtern zusagte, so fand sie bald Eingang. Die unpraktischen Kreidestückchen ersetzte man später durch Knochen, Elfenbein, Holz, Metall &c.

Nach einer andern Ueberlieferung soll der Name des Spieles von der Markirung, welche ähnlich wie bei den Würfeln in Weiß oder Roth auf Schwarz,

oder in Roth, beziehentlich Schwarz auf Weiß geschieht und in der Zusammenstellung auf den doppelten Felderflächen an das früher gebräuchliche Gewand „Domino“ — einer Art Wintermantel geistlicher Herren, welcher nur bis über die Brust hinabreichte und Gesicht und Schulter bedeckte — erinnert.

Gegen die Mitte des vergangenen Jahrhunderts fand das Spiel Aufnahme in Frankreich, wo es bald leidenschaftlich gespielt wurde. Die Deutschen lernten es von den Franzosen, ebenso die Engländer. In Frankreich ist das Domino noch immer so populär, daß es fast in allen Gasthäusern vom feinsten Hotel und Café bis zur ärmlichsten Dorfschenke herab zur Unterhaltung der Gäste vorräthig ist. Paris, Rouen und Poitiers rühmen sich, die feinsten Dominospieler zu besitzen.

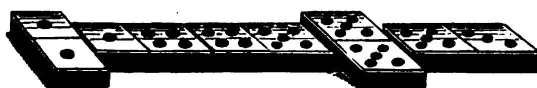
Das Material besteht aus kleinen Täfelchen von Bein oder Ebenholz, welche auf der Vorderseite in zwei Felderflächen in einer verschiedenen Anzahl darauf markirter Punkte (Augen) in folgender Weise getheilt sind:



Dominosteine.

Die Anzahl der markirten Augen auf den Dominosteinen geht von 1 aufwärts bis 6, zuweilen auch bis 7 oder 8, und dazu kommt noch die 0, vertreten durch leergelassene, sogenannte blanke Felderflächen. Die Zusammenstellung der Augenziffern auf den Doppelflächen der einzelnen Steine erfolgt hierbei dergestalt, daß jede Zahl zunächst mit sich selbst (Pasch genannt), sodann einmal mit jeder höhern zusammenkommt: 0 — 0 (Blankpasch), 0 — 1, 0 — 2 bis 0 — 6, sodann 1 — 1 (Einspasch), 1 — 2 ff.; die höchste Ziffer schließt endlich in ihrer Zusammenstellung mit sich selbst (z. B. Sechspasch) die Anzahl der Steine ab. Hiernach umfaßt das bis zur Ziffer 6 reichende Dominospiel im ganzen 28, das siebenzifferige 36, das achtzifferige 45 Steine. Behufs des Spielens werden zunächst sämtliche durch einander gemischte Steine mit ihrer Kehrseite nach oben in einen Haufen zusammengelegt, aus welchem sich jeder Mitspielende eine vorher bestimmte Anzahl (gewöhnlich 6) auswählt, um sie vor sich auf die hohe Kante zu stellen, während der Rest des sogenannten Talon zurückgeschoben wird. Hierauf beginnt in der Regel Derjenige, welcher den höchsten Pasch unter seinem Steinvorrath aufweisen kann, die Partie, indem er einen seiner Steine mit der Vorderseite nach oben auflegt; an letztern fügen sich sodann, bei abwechselnder Reihenfolge der Spielenden, Stein für Stein unter der Bedingung, daß nur Felderflächen von gleicher Augenzahl an einander kommen, wie die auf nächster Seite folgende Abbildung zeigt.

Falls einem Spieler, den die Reihe des Setzens trifft, ein geeigneter Stein dazu fehlt, so hat er (was ihm übrigens auch sonst frei steht) zu kaufen, aus dem Talon zu nehmen, oder er „paßt" und läßt die Reihenfolge des Setzens an sich vorübergehen. Wer zuerst seine sämtlichen Steine ordnungsgemäß abgesetzt hat, erklärt sich unter dem Rufe „Domino" als Herr oder als Gewinner der Partie. Vermag ein Spieler nicht weiter zu setzen und kann oder will er nicht kaufen, so gewinnt Der, bei welchem die Augenzahl der noch nicht abgesetzten Steine die geringste Summe angiebt. In der Erzielung eines solchen Ergebnisses (Schließung des Spieles) zeigt sich oft die besondere Kunstfertigkeit eines Spielers, welcher zu diesem Zwecke auf die rechte Art und zur rechten Zeit aus dem Talon kauft und dabei nicht nur auf Erwerbung einer Force (größere Anzahl gleichziffriger Augen), sondern auch auf passende Absetzung der Steine zu sehen hat, um möglichst viele Chancen zum ungestörten spätern Fortsetzen zu behalten und somit jeder Zeit Herr der Situation zu bleiben. — Die Verlierenden müssen dem Gewinner der Partie so viele Marken zahlen als sie Augen auf den noch übrigen Steinen haben. Oft trifft es sich auch, daß Keiner mehr ansetzen kann, dann bleibt die Partie unentschieden.



Die gewöhnliche Partie mit und ohne Kaufen.

Partie zu Zweien.

(694.) Jeder Spieler hat sechs Steine, und das Ziel, worauf er sein Augenmerk richtet, ist, zuerst hundert Points zu haben. Diese Art des Spieles gründet sich nur auf Voraussetzungen und der Zufall führt oft ein ganz anderes Resultat als das erhoffte herbei. Wenn Der, welcher setzt, nur einen Pasch hat und außerdem nur wenige Augen, kann er es immer darauf ankommen lassen, das Spiel zu schließen und zählen zu lassen.

Man spielt auch so, daß jeder der beiden Spieler 7—8 und bis 10 Steine hat, und beide nur Domino machen wollen ohne bestimmte Augenzahl, d. h. alle Steine ansetzen, ehe dies dem Gegner gelungen ist. Hierbei kommt es nicht darauf an, beide Seiten offen zu halten; man wird aber unterlassen das Spiel zu schließen, wenn man noch Steine mit hohen Nummern hat, weil Der verliert, welcher die meisten Augen hat.

Wer zuerst setzt, thut gut, den Stein mit den meisten Augen zu setzen; ist man nicht der Erste, muß man einen Stein mit Pasch vermeiden, wenn man selbst keine dazu passende Nummer hat. Spielt man die Person mit zwölf Steinen, so gehört noch größere Aufmerksamkeit dazu, die Fehler zu vermeiden und die Points zu gewinnen.

Partie de la Poule.

(695.) Drei oder vier Personen, von denen jede eine verabredete Summe, um die Poule zu bilden, setzt, vereinigen sich zu dieser Partie, und diese Poule gehört Dem, der zuerst hundert Points hat. Man opfert dabei oft sein ganzes Interesse, um Den zu begünstigen, welcher die wenigsten Points hat.

Partie Voleur.

(696.) Sehr interessant, weil dem Zufall wie der Berechnung gleiche Chancen gestattend, ist das Domino unter drei Spielern, während zwischen vier Personen die Spielweise der sogenannten „Partie Voleur" Empfehlung verdient. Hierbei wirken nämlich in gleicher Weise, wie beim Whist, je zwei einander gegenübersitzende Partner zu gemeinschaftlichem Gewinn oder Verlust zusammen. Jeder Partner nimmt sechs Steine

und die übrigen vier Steine bilden den Talon. Es kommt nun für eine Partei darauf an, zuerst hundert Points zu erzielen, indem jedesmal die Gewinnpartei, deren einer Partner Domino gemacht hat, so viel Points für sich notirt, als die Augen der sämtlichen noch nicht abgesetzten Steine der Gegenpartei betragen. Erreicht die eine Partei bereits hundert Points, ohne daß die Gegner nur einen Point notirt haben, so gilt dies für die große „Bredouille", welche dreifach bezahlt wird, wogegen die kleine, zweifach zu bezahlende Bredouille dann stattfindet, wenn eine Partei zwar einmal markirt hat, darauf aber die Gegner hinter einander ihre hundert Points erzielen.

Justinus' Eins-, Zwei-, Dreidomino.

(697.) Die hundert in der Mitte getheilten Kärtchen (siehe Anhang) werden in den starken Linien ausgeschnitten, auf Pappe aufgezogen und in gleicher Anzahl unter die Mitspielenden vertheilt; die Ueberschießenden bleiben in Reserve. — Wer die blau eingerahmte 1, 2, 3 hat, legt solche hin und giebt drei ihm beliebige Steine in die Reserve ab. Darauf setzt der Nachbar rechts einen Stein an, dann an den angefügten neuen Stein der nächste Nachbar und so fort. Wer mit einem 1, 2, 3 herauskommt, kann drei Steine der Reserve ablegen. Wer nicht ansetzen kann, kauft aus der Reserve, bis er ansetzen kann, oder diese zu Ende ist. — Gewonnen hat, wer zuerst mit seinen Karten aus ist, verloren, wer die letzte Karte aufsetzt, welche heißt: „Nun ist Alles vorbei!"

Justinus' Liederdomino.

(698.) Die im Anfang gegebenen 144 Quadrate werden ausgeschnitten, aufgezogen und unter 4, 6, 8, 9, 12 oder 16 Mitspielende vertheilt. Wer zuerst den Titel eines der vorkommenden vier Lieder ansagt, legt das Blättchen hin, wer den Anfang des Liedes hat, setzt an, und so geht das Ansetzen fort, bis der ganze Text heraus ist. — Wer zuerst mit seinen Karten zu Ende ist, bekommt den ersten, wer zuletzt zu Ende ist, den zweiten Preis. — Besondere Spielregeln existiren nicht, damit das Spiel so schnell wie möglich vor sich gehen kann und nicht ins Stocken kommt.

Justinus' Räthsel-Novellendominos.

1. Geographisches Novellendomino.

(699.) Das Spiel besteht aus einer sieben Kapitel langen Novelle, welche auf einem einzigen oblongen großen Blatt gedruckt, auf Leinwand gezogen und auf der Tischplatte, jedem der Mitspielenden gleichmäßig zugänglich, ausgebreitet wird.

Diese Novelle, von der hier ein Probestück folgt, ist von 144 durch numerirte Rechtecke markirte Lücken durchsetzt, in welche zur Herstellung des Zusammenhanges eben so viel geographische Namen, Städte, Flüsse, Nationen u. s. w. gehören. — Letztere finden sich auf 144 die Rechtecke genau ausfüllenden hölzernen Marken, welche unter die 4, 6, 8, 9, 12 oder 16 Mitspielenden gleichmäßig vertheilt werden. Muster derselben ad d.

Nun liest der Rezitator, zu welcher Stellung sich ein spielgewandter und deutlich redender Mitspieler am besten eignet, die Novelle vor, bis er an eine der Lücken kommt. Die Mitspielenden haben nun aus dem Zusammenhange und indem sie ihre Marken konsultiren, das fehlende Wort hineinzurathen. — Kommt niemand auf das Richtige, so verliest der Rezitator die auf der Erläuterungstafel (siehe b. der entsprechenden Nummer) folgende nähere Bestimmung. — Wird es auch dann nicht gerufen, so darf der Rezitator die Lösung im Lösungsverzeichnis selbst nachsehen und bekannt geben, siehe c.

Gegenseitiges Einhelfen, Vorsagen, Daraufbringen ist ausdrücklich bei diesem Spiele gestattet, in welchem auch von Strafen, Prämien und sonstigen Regeln Abstand genommen wird. — Maßgebend hierfür ist der Umstand, daß das Spiel einerseits wohl eine Stunde in Anspruch nimmt und nicht durch Nebensächliches noch verlängert werden soll, anderseits weil das Rathen von 144 allerdings meistentheils kinderleichten Räthseln die Gesellschaft ohnehin in fortwährender Erregung hält und weder die Aufmerksamkeit auf andere Dinge abgelenkt, noch den Ungeübteren das Spiel verleidet werden soll.

Zwei Preise sind empfehlenswerth auszusetzen: den großen erhält, wer mit seinen Marken zuerst zu Ende ist, den kleinen, wer die letzte Marke einsetzt. Die Novelle muß dann ganz komplet auf dem Papiere stehen und kann im Zusammenhange vorgelesen werden.

Probestück aus der geographischen Räthselnovelle.

Die Versöhnung war vorüber, man feierte die Verlobung, fast beseligt saßen die Liebenden einander [126]. Sie sah das Glück ihm an, er sah die Seligkeit [127]. Sie waren harmlos wie die Kinder und ihre Herzen waren unschuldig und [128].

Georg trat an ihn heran: „Siehst du, du wolltest meine Burg erobern, nun bin ich dir zuvorgekommen und habe deine Schwester erobert", und er spitzte die Finger und rief lachend: „[129], [129]!"

„Kleiner [130]!" war die Antwort, „kommt jetzt aber zur Tafel, denn die [131] haben schon großen Hunger."

Jetzt waren sie in dem großen, mit Fahnen und grünem Laube geschmückten [132]. Der Tisch beugte sich unter der Last der kostbaren Gerichte. Die Braten von einem Dutzend [133] waren aufgetragen und die kräftige [134] mundete herrlich u. s. f.

a. Erläuterungstafel.

126. Fluß in Deutschland. 127. Land in Asien. 128. Fluß in Deutschland. 129. Fluß in der Schweiz. 130. Fluß in Deutschland. 131. Stadt in Deutschland. 132. Fluß in Deutschland. 133. Stadt in Hannover. 134. Stadt in Belgien u. s. f.

b. Lösungsverzeichnis.

126. Nahe. 127. Iran. 128. Rhein. 129. Etsch. 130. Neckar. 131. Meiningen. 132. Saale. 133. Hameln. 134. Bouillon u. s. f.

c. Lösungsmarken.

[Nahe.] [Iran.] [Rhein.] [Etsch.] [Neckar.] [Meiningen.] [Saale.]

[Hameln.] [Bouillon.] u. s. f.

2. Celebritäten-Novellendomino.

(700.) Dieses besteht aus einer vier Kapitel langen Novelle, von welcher unten ein Probestück gegeben ist und die genau nach dem Prinzip der geographischen von 144 Lücken durchsetzt ist, in die jedoch die Namen von berühmten Männern oder Frauen meist neuerer Zeit, einigen griechischen Göttern, Figuren aus bekannten Dramen ꝛc. hineingehören.

Im übrigen ist das Spiel genau so eingerichtet, wie erstgenanntes, auf welches hierdurch Bezug genommen wird. Unter b, c, d s. die entsprechenden Appertinenzien.

Probestück aus der Celebritätennovelle.

Lieber Leser, der du diese Idylle [1], erwarte keine spannende Handlung. — Ich führe dich hinaus aus der Straßen Ge[2], hinaus nach der Wiesen saftigem [3] und in den kühlenden Schatten der [4]. Ihr wißt ja gar nicht, welcher Genuß euch entgeht, die ihr in [5] seid und welcher Genuß ist unschuldiger und [6]?!

Komm, mein Freund! [7] nicht länger! [8] dich auf, du [9] es nicht bereuen! Du mußt nur konsequent Alles hinter dir [10]; des Gesellschaftslebens

aufreibende [11], der Familie Sorge und [12], deine Pflichten als Beamter und [13]. Leicht beschwingt, wie der [14] in den Lüften u. s. f.

a. Erläuterungstafel.

1. Komponist. 2. Thümmel. 3. Grün. 4. Heine. 5. Humorist. 6. Sängerfamilie. 7. Schriftsteller. 8. Komponist. 9. Komponist. 10. Komponist. 11. Politiker. 12. General. 13. Dichter. 14. Afrikareisender u. s. f.

b. Lösungsverzeichnis.

1. Liszt. 2. Thümmel. 3. Grün. 4. Heine. 5. Stettenheim. 6. Rainer. 7. Seume. 8. Raff. 9 Wuerst. 10. Lassen. 11. Unruh. 12. Kummer. 13. Bürger. 14. Vogel.

c. Lösungsmarken.

Liszt.	Thümmel.	Grün.	Heine.	Stettenheim.	Rainer.	Seume.
Raff.	Wuerst.	Lassen.	Unruh.	Kummer.	Bürger.	Vogel.

Das Schriftstellern.

(701.) Auf zwölfhundert Kärtchen stehen eben so viele Worte in einer Auswahl und Zahl der Wortklassen, wie sich solche im Schriftgebrauche vorfinden: bei einem Theile sind den Stämmen Flexionsendungen beigefügt, in welchen Fällen das Wort für Das gilt, was es im vorliegenden Zusammenhange zu bedeuten haben soll.

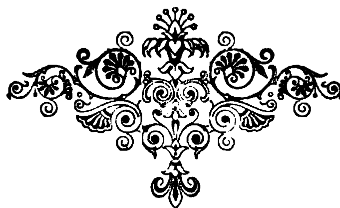
Die Karten werden unter die Mitspielenden gleichmäßig vertheilt, bis das Wort Glückauf heraus ist, die übrigen bilden dann den Stamm. Wer die Karte Glückauf bekommt, legt sie auf und beginnt das Schriftstellern, indem er aus seinen Karten besondere Sätze zu bilden sucht und so lange anzusetzen fortfährt, als ihm eine Satzbildung möglich ist. Es ist dabei gleichgültig, ob diese Sätze einfach, verkehrt, fragend, bedingt, in einander geschachtelt angehängt werden, auch auf den Sinn kommt es nicht an, wenn es nur richtige Sätze sind und Verba und Adjecktiva mit Hauptworten in Numerus und Geschlecht übereinstimmen. — Das Ungewöhnliche der zusammengefügten Sätze bringt die komische Wirkung hervor. Wenn jemand nicht weiter kann, so muß er bis fünf Karten aus dem Stamme borgen, dann folgt der Nachbar u. s. f.

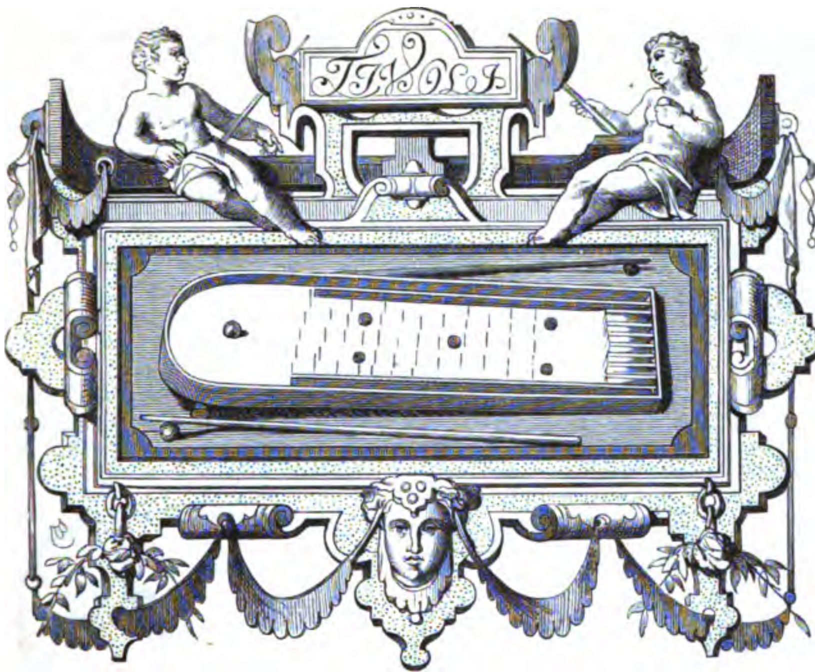
Wenn jemand einen Satz aus seinen Karten nur dadurch zu Ende führen kann, daß er einige von den aufgelegten Karten entfernt, d. h. im Satze zurückgreift, so soll ihm dies ebenfalls gestattet sein. Die entfernten Karten wandern in diesem Falle auch in den Stamm.

Gewonnen hat, wer zuerst mit seinen Karten zu Ende ist, oder, wenn niemand mehr weiter kann und der Stamm aufgebraucht ist, die wenigsten Karten besitzt, verloren, wer um diese Zeit die meisten behalten hat.

Die Sätze bleiben bis zuletzt liegen.

Der Verlierer hat die Verpflichtung, dieselben abzuschreiben und sie dem Sieger zur Erinnerung zu übergeben.





4. Tivoli.



Das Tivolispiel wird auch chinesisches Billard genannt, da es auf einer Fläche mit Stößer und Kugeln gespielt wird. Es können daran beliebig viele Personen theilnehmen. Nachdem die numerirte Tafel auf eine ebene Fläche gestellt, der Spieleinsatz gemacht ist, wird eine farbige Kugel auf den mit Nr. 10 bezeichneten Punkt gesetzt und eine andere weiße unten auf die rechte Rinne; diese wird mit dem Stößer (Queue) in Bewegung gesetzt und die auf Nr. 10 stehende zu treffen und mit fortzuschleudern versucht, weil die Zahl, auf welcher sie schließlich liegen bleibt, zehnfach, die aber, auf welcher die weiße Kugel ausruht, nur einfach bezahlt wird. Bei dem Glockentivoli bestimmt das Anklingen an eine der ringsum angebrachten Glöckchen die Gewinnnummer.

Die Spielenden nehmen in der Regel eine bestimmte, ziemlich hohe Zahl als Ausgangspunkt, und wer diese zuerst erreicht, gewinnt den Einsatz. Wer zu stark stößt, so daß die Kugel in die entgegengesetzte Rinne läuft, zahlt zwei Points, ebenso Der, welcher zu matt stößt, so daß die Kugel wieder zurückläuft. — Das Brett zum Tivolispiel ist zweimal so lang wie breit, am obern Ende abgerundet und hat eine Rinne ringsum, nur unten ist es offen.

Holländisch Billard.

(702.) Dieses Spiel kann auf dreierlei Weise vorgenommen werden. Bei der ersten Art wird die am Spielbrett befindliche Klappe rechts geschlossen und jeder spielt vier Kugeln nach einander mittels eines Ringes an der Feder, indem er sie in die

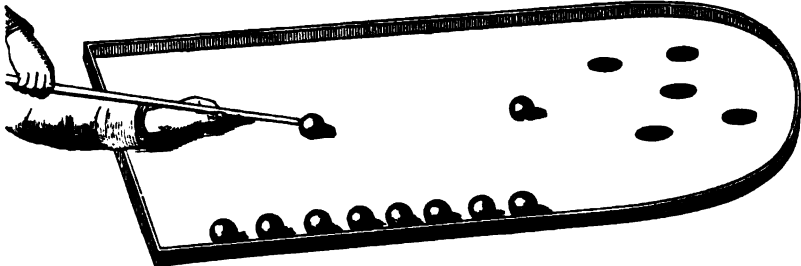
Löcher zu bringen sucht. Die getroffenen Zahlen werden zusammengerechnet und das Ganze dem Spieler angeschrieben. Der, welcher die vorher festgesetzte Zahl zuerst erreicht, hat gewonnen.

Bei der zweiten Art des Spieles wird die Klappe links geschlossen und statt mit der Feder werden die vier Kugeln mit dem Queue fortgestoßen. Die dritte Art besteht darin, daß der Drahtbogen mit dem Gummiball in die Löcher des Randes in der Mitte des Spieles aufgesteckt, die vier Kugeln in die vier Becher gelegt und dann viermal mit dem Ball an der Schnur — welche die richtige Länge haben muß — gezogen wird, um die vier Kugeln aus den Löchern zu treiben. Fallen sie in numerirte Löcher, so wird deren Zahl dem Spieler angeschrieben. Nur solche Kugeln zählen, welche, von vorn getroffen, herausfallen, und Gewinner ist auch wieder Derjenige, welcher nach öfterer Reihenfolge, die vorher bestimmt ist, die höchste Zahl hat.

Der Gewinneinsatz wird vor Beginn des Spiels gemacht.

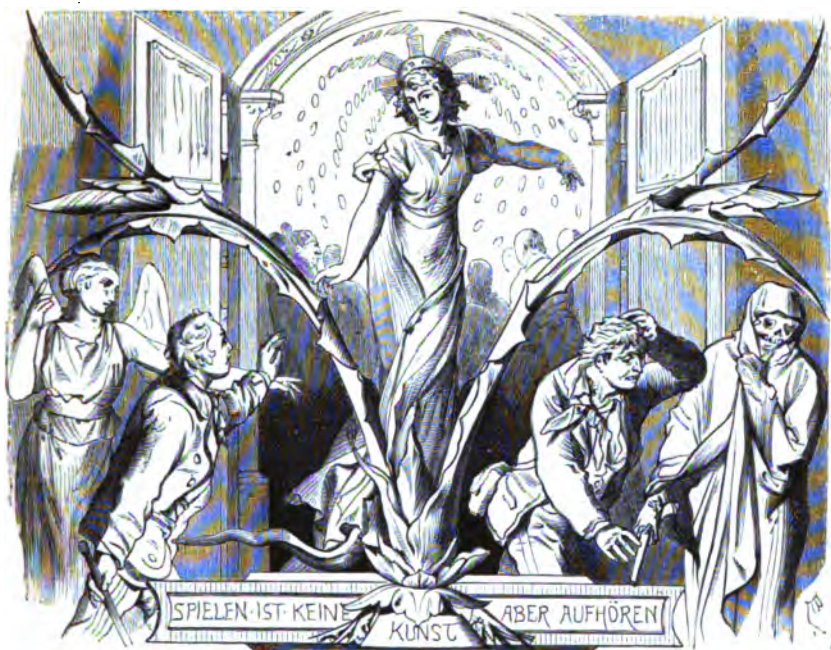
Bagatellespiel.

(703.) Es dürfen sich beliebig viele Personen daran betheiligen. Der erste Spieler nimmt die neun Bälle zur Hand. Der eine, besonders gefärbte Ball wird auf den den Löchern am nächsten befindlichen Punkt gesetzt; die anderen werden von dem untern Ende der Tischplatte aus, wie die Zeichnung veranschaulicht, gespielt.



Bagatellespiel.

Der in der Nähe der Löcher liegende Ball, welcher, wenn er in ein Loch gebracht wird, immer doppelt gilt, darf nur beim ersten Stoße von einem der Theilnehmer gespielt werden. Der untere Ball wird mit dem Queue nach dem obern, mit der Tendenz, ihn in ein Loch zu befördern, gestoßen; so die anderen Bälle, die, wenn sie die farbige Kugel nicht treffen, doch in ein Loch zu treiben versucht werden. Es wird bestimmt, wie oft jeder stoßen darf, und die erreichte Zahl notirt; wer die höchste hat, gewinnt. — Einige Varianten sind: Senegal, Mississippi und Bagatelle mit Brücke. Das erste spielen Zwei, von denen der Eine, welcher mit einer Kugel das höchst numerirte Loch erreicht, den Anfang macht. Wer anfängt, wählt vier Bälle von gleicher Farbe, setzt einen anders gefärbten Ball auf den Punkt in der Nähe der Löcher und stößt die Kugel danach. Gelingt es Dem, der den farbigen Ball ausgesetzt hat, diesen in ein Loch zu bringen, so zählt er zu seinen eigenen. Bringt Einer den Ball des Gegners in ein Loch, so zählt er für den Eigenthümer. Wer die höchste Nummer erreicht hat, fängt das folgende Spiel an. Man spielt je nach Uebereinkunft bis auf 21 oder 31. Bei Mississippi wird die Brücke auf den Tisch vor die Löcher gesetzt. Jeder stößt erst einen Ball durch die Brückenbogen. Die höchste Nummer bestimmt, wer beginnt, und dieser stößt die neun Bälle nach einander fort; dabei ist Bedingung, daß die Kugeln jedesmal die Seiten des Spieles berühren müssen, ehe sie durch die Brückenlöcher rollen, sonst werden sie dem Gegner angeschrieben. Im Falle zwei Bälle in das nämliche Loch rollen, gilt nur der erste. Bei Trou Madame werden die Kugeln gerade in die Löcher gestoßen.

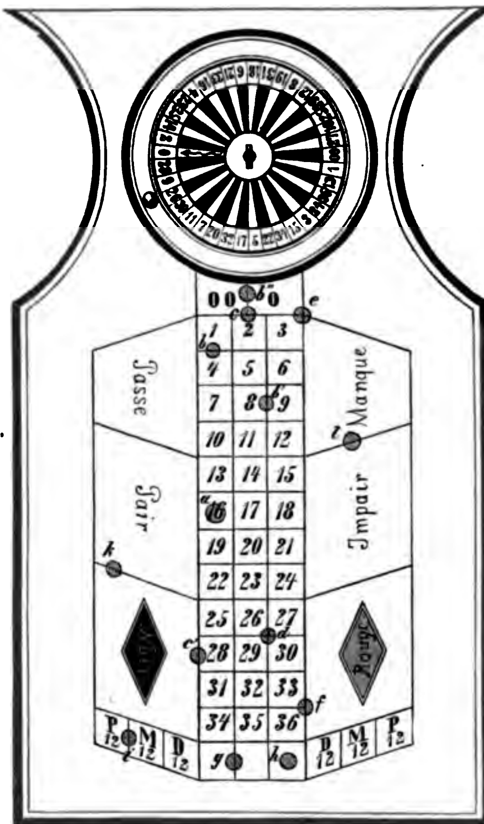


5. Roulette.

er bekannte Apparat zum Betreiben des durch die Spielbanken berüchtigten Roulettespieles ist im wesentlichen so eingerichtet, daß man die innerhalb eines flachen Holzgefäßes um einen Zapfen sich bewegende, an ihrem Rande mit numerirten und abwechselnd schwarz oder roth gefärbten vertieften Fächern versehene Scheibe in Umdrehung versetzt und gleichzeitig innerhalb des um die Scheibe laufenden und gegen diese etwas geneigten Randes eine kleine Elfenbeinkugel in entgegengesetzter Richtung spielen läßt, bis die Vorrichtung zur Ruhe kommt. Das Einfallen der Kugel in das eine oder andere Fach der Scheibe entscheidet über Gewinn oder Verlust.

Die deutsche Roulette hat achtzehn zur Hälfte rothe und schwarze Vertiefungen oder Fächer, die große oder italienische Roulette dagegen 37 oder 38 und zwar 36 mit den Zahlen 1 bis 36 bezeichnete und eine oder zwei weitere Vertiefungen, mit einer einfachen (zéro) oder einer doppelten Null (double zéro) bezeichnet. — Zum Betrieb des Spieles gehört außer der eigentlichen Roulette noch ein Spielteppich (s. Figur auf nächster Seite), der nicht nur alle Ziffern trägt, die auf der Drehscheibe vorkommen, sondern auch noch besondere Felder für Roth (rouge) und Schwarz (noir), Gerade (pair) oder Ungerade (impair), für die Nummern von 1—18 (erste Hälfte, manque) und von 19—36 (zweite Hälfte, passe), für das erste, zweite und letzte Drittel (1—12 = douze premier; 13—24 = douze milieu; 25—36 = douze dernier) und endlich für die sogenannten Kolonnen, d. h. die leeren Felder unter den 12 Nummern, die in einer Längsreihe (colonne) unter einander stehen (1, 4, 7 . . . . . 31, 34; 2,

5, 8 ..... 32, 35; 3, 6, 9 ..... 33, 36). — Nachdem auf diesem Teppich die Einsätze gemacht worden, setzt der Bankier Scheibe und Kugel in Bewegung und ruft, nachdem die letztere in ein Fach der Scheibe eingefallen, die betreffende Nummer aus, sowie, ob dieselbe zu Roth oder Schwarz, zu Gerade oder Ungerade, zur ersten oder letzten Hälfte gehört (beim Herauskommen der Nummer 23 wird z. B. gerufen: „23, rouge, impair et passe!"). Die gerufenen Fälle haben gewonnen, ebenso die nicht ausgerufenen Zahlengruppen, zu welchen die gespielte Nummer gehört. Den Spielern ist es gestattet, außer den eben angeführten Stellen auch mehrere Abtheilungen zugleich mit einem Geldstück zu besetzen, z. B. zwei, drei, vier, fünf und sechs Nummern ꝛc.



Roulette.

Im Nachfolgenden sehen wir diese Fälle nebst den ihnen zukommenden Gewinnsätzen zusammengestellt, zur größeren Deutlichkeit ist aber noch durch Buchstaben darauf hingewiesen, wie die Sätze zu machen sind.

1. Die Felder rouge, noir, pair, impair werden einfach bezahlt;
2. douze premier, milieu et dernier (12p. 12m. 12d.), sowie die drei Kolonnen (s. h oben in der Figur) dagegen zweifach;
3. eine einzelne Nummer (a) gewinnt 35fach;
4. zwei Nummern (à cheval genannt, nach b, b', b'' zu setzen) 12fach;
5. drei Nummern (à transversale pleine, s. c, c') 11fach;
6. vier Nummern (carrée, d) 8fach;
7. fünf Nummern (transversale à cinq numéros, s. e) 6fach;
8. sechs Nummern (transversale à six numéros, s. f) 5fach.

Die Sätze g und i, womit man 24 bestimmte Nummern belegt, werden im Falle des Gewinnes einfach bezahlt, dagegen ist das Setzen nach k und l nur dann zulässig, wenn man das Doppelte des niedrigsten Satzes (in den Spielbädern 2 oder 3 Mark, 2 Francs) pointirt, da hier in ungünstigem Falle nur einhalbfach gewonnen wird. — Wichtig ist beim Roulettespiel die Null; kommt eine solche heraus, dann werden die auf sie gemachten Sätze 35fach ausbezahlt, alle anderen Sätze aber verlieren, ausgenommen jene, welche auf die einfachen Einsatzstellen der gleichen Seiten gesetzt sind und weder gewinnen noch verlieren. Kommt z. B. 0 (zéro rouge) heraus, so können die Einsätze auf manque, impair, rouge zurückgezogen oder stehen gelassen werden. Die Vortheile des Bankiers sind bei der raschen Beendigung jedes einzelnen Spieles ganz beträchtliche.

6. Das Börsenspiel.

Das Börsenspiel ist eine Ausartung des Börsengeschäfts; Geschäft und Spiel berühren sich hier so eng, daß dieselbe Thätigkeit, dasselbe Unternehmen, ja derselbe Abschluß für den Einen ein Geschäft mit unbedingt sicherm Gewinn, für den Andern ein Spiel mit der Möglichkeit eines unbegrenzt großen Verlustes sein kann. Und doch will niemand ein Börsenspieler heißen, mag er auch erwerbsmäßiger Spekulant sein; selbst der Privatmann, welcher oft ohne alle Kenntnis der Spielregeln sein Vermögen auf ein werthloses Papier setzt, behauptet, „Kapitalsanlagen“ gemacht zu haben. Hier ist die Grenze zwischen Spiel und Geschäft so fein, daß sogar das Gesetz dem erwerbsmäßigen Börsenspieler dieselben Rechte verleiht und denselben Schutz angedeihen läßt, wie dem solidesten Bankier, welcher durch fremde Schuld geschädigt wird.

Ein Beispiel mag diese Behauptung veranschaulichen; ein Bankierkonsortium, dessen Kapitalmacht — von seinem Kredit ganz abgesehen — über 300 Millionen Mark umfaßt, übernimmt eine Staatsanleihe von 100 Millionen Mark zum Kurse von 80 Prozent. Die Anleihe wird dem Publikum zum Kurse von 90 Prozent angeboten; ein Privatmann, welcher kaum 5000 Mark im Vermögen hat, zeichnet in der Erwartung, daß der Kurs rasch steigen wird, 100 000 Mark. Doch da tritt eine unvorhergesehene Beunruhigung ein; der Kurs fällt unter 80 Prozent. Der Zeichner muß verkaufen und hat mehr als er besitzt, verloren; das Konsortium ist wahrscheinlich seine Anleihe auch nicht ganz losgeworden; aber es hat an den verkauften Beträgen 10 Prozent verdient, ist vollauf stark genug, um den Rest zu behalten, bis bessere Zeiten eintreten, und wird dann nochmals verdienen, während vielleicht die Käufer abermals große Verluste, wenn auch nicht sogleich, so doch später erleiden.

Die Spielregeln sind die Börsenusancen, welche von den dazu gewählten Börsenvertretern (Aeltesten der Kaufmannschaft) festgestellt und meistens von den betreffenden Staatsregierungen genehmigt werden. Der Einsatz ist das gesamte Vermögen und häufig noch mehr, der Zweck müheloser Gelderwerb, und als Mittel dazu dient meistens die Ausbeutung der Nichteingeweihten, der Auswärtigen, der Habsucht und der Dummheit. Wie groß die Verluste sein können, wie weithin sich der schädigende Einfluß derselben erstreckt, hat bis in die letzten Jahre hinein der Krach vom Mai 1873 bewiesen. Aber auch die Gewinner sind im Grunde genommen nicht viel besser daran als die Verlierer; ein Spekulant, und mag er Millionen besitzen, hat selten genug, er muß mehr zusammenscharren, größere Operationen durchführen, er hat weder Tag noch Nacht Ruhe; seine Engagements verfolgen ihn überallhin; bald hat die Hoffnung, bald die Furcht die Oberhand, und schließlich vernichtet ein Schlag gerade in dem Augenblicke, in welchem das Gebäude gekrönt werden soll, die Arbeit eines Lebens, und der frühere Millionär scheidet, begleitet nicht nur von den Flüchen Derjenigen, deren Vermögen er genommen, sondern auch Derer, denen er Hunderttausende schuldig geblieben.

Der Weg zum Börsenspiel ist leicht zu finden; aber die Kunst, in demselben Gewinner zu bleiben, vermögen selbst die umfangreichsten Handbücher nicht zu lehren. Dazu bedarf es des Glücks und natürlicher Anlagen, vor allem aber einer Vertrautheit mit den Verhältnissen der Börse und ihrer Besucher, welche meistens

nur jahrelanger Verkehr zu gewähren vermag. Jeder Fernerstehende bleibe vom Börsenspiel fort; er wird nicht nur theures Lehrgeld zahlen, sondern auch trotzdem nie auslernen.

Gewöhnlich schreitet der Privatmann von der sichersten Anlage bald schneller, bald langsamer zur gewagtesten Spekulation fort. Er hat seine Ersparnisse in deutschen Staatsanleihen, Pfandbriefen oder garantirten Prioritäten angelegt, findet aber allmählich, daß die Zinsen daraus zwar sicher, aber recht niedrig sind; er sucht eine Eisenbahnaktie oder ein fremdes Staatspapier mit höherm Ertrage, oder läßt sich von seinem Bankier einen Vorschlag machen. Das Effekt bringt nicht allein bessere Zinsen, sondern da die allgemeine Bewegung eine steigende ist, so bessert sich auch der Kurs, und der Bankier räth zum Verkauf. Mit Recht; denn im Börsentreiben folgt meistens einer raschen Besserung auch ein rascher Rückschlag. Der erzielte Gewinn facht die Lust nach neuem Gewinn an, und der Börsenspieler ist fertig. Vielleicht hat sich der Privatmann bis dahin begnügt, sein eigenes Geld bald in diesem, bald in jenem Papier anzulegen; da findet er aber, daß ein anderes Effekt ebenso steigerungsfähig ist als das, welches er schon besitzt, aber noch nicht verkaufen möchte; da hilft ihm das Zeitgeschäft; er kauft nicht nur mit eigenem, sondern auch mit fremdem Geld, zunächst vielleicht seinen Mitteln entsprechend, dann weit über seine Kräfte hinaus, weil eben die Konjunktur überaus günstig ist und ausgenutzt werden muß. Da gerade in dem Augenblicke, in welchem alle Welt auf den höchsten Aufschwung hofft, bricht das Kartenhaus der Hausse zusammen, und der Unerfahrene, aber auch mancher auf dem glatten Börsenparkett ergraute Spieler verliert nicht nur, was er gewonnen, sondern auch den Einsatz, seine Ersparnisse und oft noch mehr als das, auch fremdes Geld; so endet dieses Spiel, welches so viel Aehnlichkeit mit dem Geschäft hat, häufig mit dem Verderben Schuldiger und Unschuldiger.

Die Usancen der verschiedenen Börsen, welche die Bedingungen über die Zulassung zum Geschäft, die Vermittlung der Geschäfte u. A. enthalten, werden von dem Börsenvorstande veröffentlicht; eine übersichtliche Zusammenstellung bietet für Berlin, dem Hauptplatze Deutschlands, „Die Usancen der Berliner Fondsbörse“ von August Schneider (Berlin 1880, 4. Auflage, Dümmlers Verlagsbuchhandlung). Die Umsätze selbst werden durch eine große Zahl Makler vermittelt, welche dafür Courtage (Maklergebühr) beziehen, seltener direkt. Doch in den meisten Fällen wird sich der Privatmann der Vermittlung eines Bankiers bedienen, welcher sodann jede weitere Kenntnis der technischen Seite des Börsengeschäfts überflüssig macht.

---

7. Das Wetten.

„Yon bet!“ sagt der Amerikaner, wenn eine seiner Behauptungen angezweifelt wird, und da dies sehr häufig vorzukommen pflegt, so ist „yon bet“ eine stehende, eine so oft gehörte Versicherungsphrase des konversationell gestimmten Yankee, wie bei uns das „auf Ehre“. Freilich eine kaum minder bedeutungslose. Yon bet heißt: Darauf kannst du eine Wette eingehen, und wenn sonst nichts für die Verwandtschaft des Yankee mit dem Briten zeugte, so würde allein diese stete Bereitschaft, sich in jeder streitigen Angelegenheit dem Risiko einer Wette zu unterziehen, für diese Vetterschaft als vollgültiger Beweis dienen können.

Der Teutone hat durchweg einen Hang zum Abenteuer. Er ist ereignis- und sensationssüchtig. Der vielcitirte Tacitus berichtet, daß die alten Germanen — außerdem, daß sie immer noch einmal eins tranken und auf Bärenhäuten lagen — vor allen Dingen dem Würfelspiele huldigten. Was ist das weiter als ein Wetten, daß ich mehr als du werfen werde? Und dabei verspielten sie Hof und Haus, Weib und Kind und Alles, was ihnen gehörte, selbst die liebe Freiheit, den kleinen Finger und die ganze Hand. In jenen Urzeiten der Gastfreundschaft kam es den Leuten auf soziale Position weniger an als heute, wo man auf Drehschemeln sitzt, den Rücken krümmt und nach absolvirtem Bureaudienst mit gleichgesinnten Stammes- und Standesbrüdern zu den Skatkarten greift. Der angelsächsische Blutsverwandte jener Bärenhäuter und dieser Bureaukraten hat in seinem Geschäftsklima diese zeitraubende Würfel- und Kartenpassion ziemlich abgelegt und ein abgekürztes Verfahren eingeführt, um seiner Wag- und Gewinnsucht zu huldigen. Er eilt durchs praktische Leben, Zeit ist ihm unter Anderm auch Geld, er stürmt, Buch und Bleistift in der Hand, seinem geschäftlichen Ziele nach und notirt in aller Hast: Hundert Pfund gegen Jones auf Blue-Bonnet. Beim Yankee ist diese Entwicklung noch viel weiter gediehen. Sein ganzes Leben ist eine Kette von Wetten. Was er treibt, thut und in die Hand nimmt, ist eine Million oder der Bettelstab. Bei ihm ist yon bet nur so eine Redensart: „Lieber Inigo", ruft er seinem Schwager, ihn auf der Straße per Tramway passirend, zu, „heute hat der Klapperstorch seine Pflicht gethan, ein kleiner Präsident!" — „Du renommirst wohl, Digby!" — „Yon bet!" Beide fahren in verschiedenen Richtungen und sehen sich erst am nächsten Abend, jener ein gemachter und dieser ein ruinirter Mann, wieder. Was thut's? Heute ist Inigo der gemachte Mann, morgen nur noch der „Gemachte", wie es im Börsendialekte heißt, während Digby umgekehrt alle Petroleumkonsignamente des nächsten Jahres in der Tasche hat — werth: Eine Million! Darunter thut's der Yankee nicht, weshalb also sollte er wetten?

Der bedächtige Altangelsachse dagegen, welcher selten spekulirt, da die Verhältnisse seines Landes ihm ein sicheres Mittlergeschäft ohne Risiko in die Hand geben, bedarf einiger Anregungen und Aufmunterungen in dem zwar hastigen, aber ziemlich monotonen Expreßzugdasein seiner Geschäftswelt. Und er hat diesem Erforderniß seines teutonischen Temperaments einen förmlichen Kult gewidmet, welcher sich an die Rennbahn knüpft. In der That betting gehört ihm unzertrennlich zur Kategorie des Turf und Sport im allgemeinen. Es ist ihm eine Zerstreuung, welche er ganz systematisch betreibt, „for the relaxation of his mind", oder „to unbend his mind", d. h. um die scharf angespannten Kräfte seiner Geschäftslogik auf die chancenreichen Gefilde des Glücksspieles am Totalisator beim großen Derbyrennen, in Ascott, Epsom, Newmarket, Doncaster, Richmond, Goodwood, Chantilly, Middleham beim Londonmetropolitan, City oder Suburban, auf die Weide zu schicken. Der Amerikaner wettet auch einmal im Ernste, dann aber gleicht diese Unternehmung seinen übrigen Unternehmungen, einem amerikanischen Duelle, wobei es auf ein pär Kesselexplosionen nicht ankommt. Man spricht ja auch von dem Boiler-Busting (eigentlich Bursting) Yankee. Der Brite dagegen legt sich ein Buch an und sucht seine Engagements gegen dieses Pferd und für jenes Pferd, oder gegen jenen Boxerkämpfer und für diesen Kricket- oder Ruderklub möglichst auszugleichen, bietet hier zehn gegen eins, dort eins gegen hundert, so daß die scheinbar kolossalen Summen auf den geringsten Umsatz zusammen-

schrumpfen, wenn sein Bankier die auf und für ihn einlaufenden Checks überträgt. Es ist Ton bei den zehntausend Olympiern von Belgravia, Interesse an den Vorgängen der Sportswelt zu zeigen und durch solche Wetten zu bekunden; selbst junge Damen, wenn sie mit pater familias und dessen Freunden den nächsten „Hippic centre“ besuchen, führen ihr betting-book und lassen sich dasselbe von ihren Brüdern oder deren Freunden nach allen Postulaten der praktischen Vernunft einrichten. Denn man kann es nicht leugnen, der Engländer ist praktisch und vernünftig trotz seines vielberufenen Spleen; einen Renommisten, wie den bekannten Fürsten Esterhazy, welcher ein berühmtes Rennpferd für 10000 Pfund kaufte, weil es dem Lord Argyle zu theuer war, und es dann, um diesem zu imponiren, todtschoß, giebt es in ganz Albion nicht. Ein englischer Lord, der als Offizier in dem feudalen Wirthschaftsgefüge dieses eigenartigen Volkes dasteht und seine Pflichten als öffentlicher Charakter in jeder Beziehung beobachtet, erschösse wohl lieber sich selbst, ehe er derartige Tollheiten beginge.

Also das Wetten ist ein Vernunftspiel wie das Whist. Man kennt die Rennpferde, ihre guten und schlechten Punkte (Parts und Points), ihren pedegree, also die „Fußspuren“ ihres Herkommens, kennt ihre Züchter und Traineurs, die Jockeys, welche sie ins Treffen führen werden, die Geheimnisse des Pferdestalles und liest die Sportsblätter: „The Turf“, „The Field“, „Land and Water“ etc., mit großer Sorgfalt die Entwicklungen auf dem Gebiete der Sportswelt verfolgend. Auf einer guten Kenntnis dieser Dinge beruht die ausschlaggebende Grundlage des Wettens.

Allerdings schlägt zuweilen das Glück auch den besten Strategen ein Schnippchen. So stellte der berühmteste Trainer der Neuzeit, der kürzlich verstorbene Tom Dawson, mit seinem Schwiegersohn Tom Lye als Jockey, im Jahre 1826 eine neues unbekanntes Pferd, Blue-Bonnet, das später so viel gefürchtete, auf einem Rennplatz zweiten Ranges ins Treffen und ließ es (wie man dem Jockey vorwirft) verlieren. Kurz darauf erscheint Blue-Bonnet abermals beim größten aller Rennen, dem Epsomderby und — gewinnt, vom Sporne blutend, den Pokal gegen die ersten Renner des Tages. Man hatte an Blue-Bonnet gar nicht gedacht, aber Tome Lye war seiner Sache so sicher, daß er selber ein Vermögen dabei aufs Spiel gesetzt. Er soll allein 30000 Pfund durch Blue-Bonnet gewonnen haben, während die Verluste sonst, da sich niemand gegen diesen Neuling zu decken Sorge getragen hatte, ganz enorme gewesen sind. Mehrere Sportsmen ersten Ranges reisten schnell ins Ausland und blieben auf Jahre hinaus defaulters, wie Leute, welche solche uneinklagbare Ehrenschulden nicht bezahlen, genannt werden. Neben Dawson wird auch John Scott als berühmter Trainer genannt. Beide sind, wie fast alle diese Leute, schottischer Nationalität.

Die umgekehrte Methode wie Dawson, welcher übrigens als ein Muster der Unbestechlichkeit dasteht, brachte neuerdings die berüchtigte Firma „General-Society of Assurance aganist Losses on the Turf“ in Gebrauch, welche ihre Spekulationen namentlich auf dem Kontinente betrieb und schlechte Renner dem Publikum anpries, die natürlich an diese Gesellschaft ihr Geld verlor. Die Korruption hat denn auch den Tattersall — wir meinen den Rennsport im allgemeinen — nicht verschont, so daß Sir Joseph Hawley, ein berühmter Züchter, jetzt große Anstrengungen macht, die Integrität des Turf wieder herzustellen, welcher so eng mit einer vernunftgemäßen Uebung des Wettspiels und den Gepflogenheiten des britischen High-life zusammenhängt und die Stelle des kontinentalen, alle gesellschaftlichen Grundlagen zerrüttenden Börsenspieles vertritt.



III.

Brett- und Positionsspiele.

(Sitzspiele.)



Im Brett „spielen“ hieß von Alters her dabeln (vom lat. tabula). Die Brettsteine nannte man Dabelsteine. Es wird nicht nur mit Steinen — wie beim Schach- und Dammspiel — sondern auch mit Karten und mit Würfeln im Brett gespielt. Daher galt „Dabeln“ (in Holstein dubbeln) geradezu für „Kartenspielen“, während „doppeln“ in den Niederlanden das Würfelspiel bezeichnet. Hier gab es schon im vierzehnten Jahrhundert in den Städten ziemlich allgemein „Spielhäuser“ für „Brett- und Würfelspieler“, die sogenannten „Doppelscolm“, deren Inhaber obrigkeitliche Erlaubnis hatten und dafür auch wohl Abgaben zahlten.

Im allgemeinen kann man zwei Hauptgattungen unterscheiden: **Dammbrettspiele** und **Mühlenbrettspiele**, auf Brettern von einer andern Zeichnung.

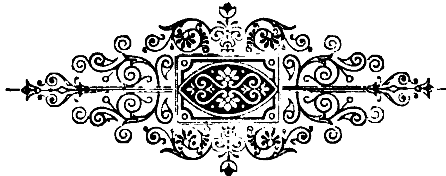
Das Dammbrett bildet gewöhnlich ein in quadratische Felder eingetheiltes Viereck. Als Steine zum Ziehen kann man natürliche und künstliche Körperchen gebrauchen, wenn nur die des einen Spielers von denen des andern durch Gestalt, Farbe ꝛc. unterschieden sind und man sie auf einander legen kann.

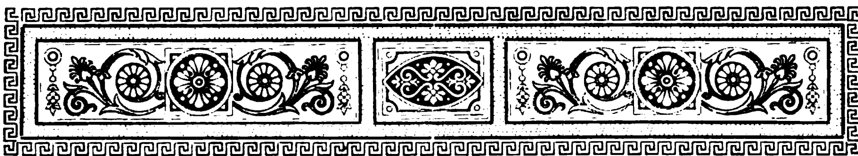
Wahrscheinlich waren die Dammsteine der Alten, gleich den unserigen, flache runde Scheiben von verschiedenen Farben, doch mit wie vielen Steinen sie spielten, ist nirgends mit Bestimmtheit angegeben, ebenso wenig wie die Zahl der Felder auf den Dammbrettern. Den alten Griechen war überhaupt nur das Brettwürfelspiel, bei dem die Steine nach den Augen der Würfel gezogen wurden, bekannt. Die Deutschen spielten Damm schon in uralter Zeit. Der Sinn des lateinischen wie des deutschen Namens ist „Kriegsspiel", da zwei streitende Armeen gegen einander kämpfen. Latro bedeutet ursprünglich nur miles und der Begriff eines Straßenräubers wurde erst später damit verknüpft, nachdem die ausgearteten römischen Krieger diesen Namen durch Räubereien entehrt hatten. Die deutsche Bezeichnung kommt von Damm oder Wall, indem man sich unter den die Felder einschließenden Linien gleichsam Dämme oder Wälle innerhalb welcher der Soldat gegen den feindlichen Angriff gesichert war, vorstellte. Wir finden daher in den altdeutschen Schriften nicht „Damen-", sondern „Dambort, Dambert", und darauf gründet sich die von uns angenommene Schreibweise des Wortes.

Das „Mühlenbrett" unterscheidet sich von dem „Damm-" und „Würfelbrett" durch die verschiedenen Abbildungen, welche darauf vorkommen, abgesehen von dem gewöhnlichen Mühlenbrett mit seinen bekannten Linienverbindungen. Die Italiener nennen das Spiel „Tavola di molino", die Franzosen „Jeu des merelles", die Engländer „Bushels", auch „Pound" (Viehstall oder Hürde, weil die geschlagenen Steine in den mittlern Raum gesetzt werden; es ist im Morgen- und Abendlande überall bekannt, und wenn die Stellen im Ovid richtig gedeutet werden, ist wenigstens das einfache mit drei Steinen älter als die christliche Zeitrechnung.

Im allgemeinen gehört zu den Brettspielen, welche heute größtentheils für die Jugend zur Unterhaltung eingerichtet sind, nicht allzuviel Scharfsinn, sondern nur ein wenig Berechnung und Aufmerksamkeit, wenngleich es wohl zu den Anekdoten gerechnet werden darf, daß man sogar Affen das Dammspiel beizubringen gewußt; wir können diese Art von Spielen unter zwei Rubriken bringen, die reinen Positionsspiele und die das Nachdenken des erwachsenen Menschen voll in Anspruch nehmen, und die einfachen Unterhaltungsspiele der Jugend.

Mancherlei Sprichwörter sind aus den Tavolaspielen hervorgegangen, wie z. B. der oft gebrauchte Ausdruck: bei jemanden einen Stein im Brette haben; und: Wer spielen will, muß aufsetzen.

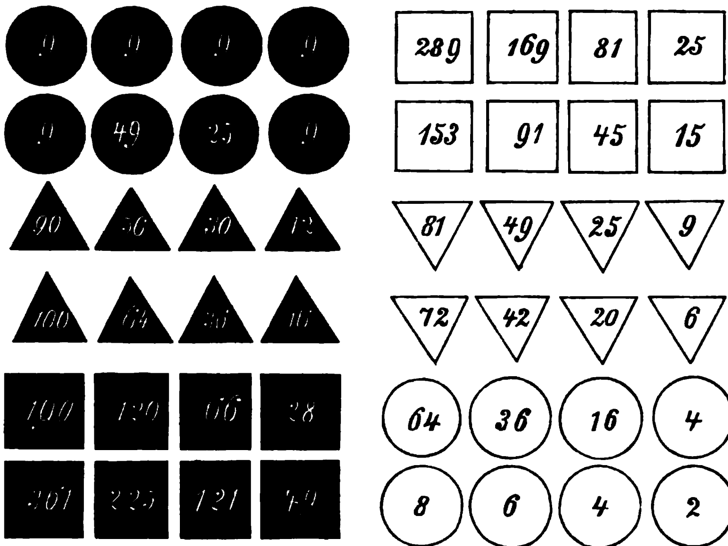




1. Reine Positionsspiele.

Philosophenspiel.

(704.) Man hat dieses Spiel auch einen Zahlenkampf genannt, weil dabei durch Berechnung gekämpft wird, wie man den König des Gegners nehmen und einen Triumph über dessen fehlgeschlagene Pläne feiern könne. Der Sieg kann ebenso gut durch die genommenen Figuren des Feindes wie durch die nicht genommenen eigenen erkämpft werden.



Das Spielbrett, auf welchem Kampf und Sieg ausgefochten werden, hat die Form eines länglichen Vierecks und ist zweimal so lang wie breit. In acht aus einander gerückte und in sechszehn andere Felder getheilt, erinnert es an zwei neben einander gesetzte Schachbretter. Die Steine oder Figuren sind schwarze und weiße. Es können immer nur Zwei spielen. Jede Partei hat 24 Soldaten mit dem Pyramis oder König. Ein Drittheil der Steine, welche die Front der Armee, in zwei Reihen gesetzt, bilden, ist rund, ein anderes Drittel, welches in die Mitte kommt, dreieckig, und das dritte Drittel besteht aus Vierecken, welche den Rücken decken, und einer davon, in der fünften Reihe aufgesetzt, ist der Pyramis. Die den verschiedenen Parteien angehörenden Steine haben eine sie bezeichnende Ziffer. Es werden denselben auch wohl algebraische Figuren hinzugefügt, um das Spiel noch verwickelter zu machen, und diese heißen dann kopische Zeichen. Die Armee, welche eine Fronte von gleichen Nummern hat, heißt die gleiche und die andere die ungleiche Schär. Die beiden Arméen sind zu Beginn des Spieles in obenstehender Weise aufgestellt.

Burton spricht von diesem Spiel in seiner Anatomie der Melancholie, nennt es das Philosophenspiel und findet es für Studirende sehr geeignet.

Solitär.

(705.) Verschiedene Sagen sind über dieses Spiel in Umlauf. Nach Einigen soll es ein Gefangener in der Bastille zum Trost in seiner Einsamkeit erfunden haben, nach Anderen ein Franzose, der beobachtet, wie die Amerikaner, von der Jagd zurückkehrend, ihre Pfeile in verschiedene, zum Zweck des Einstechens gebohrte Löcher gesteckt, die Anordnung des Spieles mit 37 kleinen Löchelchen auf einem länglich runden Brettchen getroffen haben.


natürliche Grösse.
¼ der nat. Grösse.

In ein kreuzförmiges Brett werden hölzerne Stifte gesteckt; einer, über den man mit einem andern gesprungen ist, abgehoben, und so fortgefahren, bis man den letzten Stift, den König, in die Mittelöffnung des Brettes steckt, so daß auf diese Weise alle Stifte bis auf den König abgehoben werden. Das ist das Gelingen des Kundigen. Allein der Ungeübte kommt oft nicht weit; bald hat er keine Stiftöffnung, in die er „springen kann“, und muß dann wieder von vorn anfangen.

Die Anordnung des Spieles ist folgende:

		1o	2o	3o		
	4o	5o	6o	7o	8o	
9o	10o	11o	12o	13o	14o	15o
16o	17o	18o	19o	20o	21o	22o
23o	24o	25o	26o	27o	28o	29o
	30o	31o	32o	33o	34o	
		35o	36o	37o		

Erster Gang. Man nimmt 1 heraus und geht von

3	nach	1,	oder von	24	nach	10,
12	„	2,	„ „	36	„	26,
8	„	6,	„ „	35	„	25,
2	„	12,	„ „	26	„	24,
4	„	6,	„ „	23	„	25,
18	„	5,	„ „	25	„	11,
1	„	11,	„ „	12	„	26,
16	„	18,	„ „	10	„	12,
18	„	5,	„ „	6	„	19,
9	„	11,	„ „	34	„	32,
5	„	7,	„ „	20	„	23,
30	„	17,	„ „	33	„	31,
26	„	24,	„ „	19	„	32,
31	„	33,	„ „	33	„	20,
37	„	27,	„ „	20	„	7,
22	„	20,	„ „	15	„	13,
20	„	33,	„ „	7	„	20,
29	„	27.				

Zweiter Gang. Man zieht 19 heraus und geht von

6	nach	19,	11	nach	9,
4	„	6,	26	„	24,
18	„	5,	35	„	25,
6	„	4,	24	„	26,
9	„	11,	27.		
24	„	10,			

Dritter Gang. Mit 1 anzufangen und 37 zu endigen. Man zieht 1 heraus und geht von 3 nach 1, von 20 nach 7 &c.

Vierter Gang, der „Korsar“ genannt. Man zieht 3 heraus und geht von 13 nach 3 &c. Hierauf nimmt man neun Zäpfchen von den mit dem „Korsar“, welcher die Zwei ist, und welche sofort von dem aus dem 37. Löchelchen geschlagen wird. Die Neun sind die 6 — 11 — 17 — 25 — 19 — 13 — 21 — 27 — 32. Man geht noch von 37 nach 35.

Fünfter Gang — Trikolet genannt. Man zieht 19 und geht von 6—19 &c.

Sechster Gang. Beim ersten Stift anzufangen und beim letzten zu endigen. Man zieht den 37. und geht von 35 nach 37.

In der Ostschweiz heißt das Spiel das „Rathhausabheben“ oder in das „Nagelloch springen“.

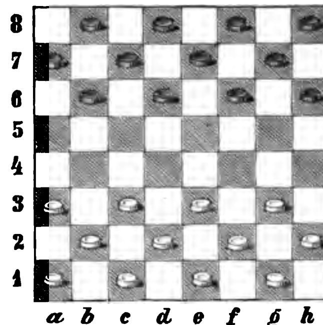
a. Das Dammspiel und seine verschiedenen Arten.

Der gewöhnliche deutsche Damm auf dem 64felderigen Brett.

(706.) Ein altes Kriegsspiel, bei welchem es gilt, dem Feinde einen Damm zu setzen, von den Türken Damajani und von den Engländern Dam genannt, das in Europa weit verbreitet ist, von zwei Personen und in Deutschland gewöhnlich auf einem quadratförmigen Brette von 64 abwechselnd hell und dunkel gefärbten Feldern mit je zwölf (durch helle und dunkle Farbe beiderseits unterschiedenen) Steinen gespielt wird.

Von der durch nachstehendes Diagramm veranschaulichten Aufstellung ausgehend, ziehen beide Parteien, nachdem über den Anzug das Los entschieden hat, abwechselnd, d. h. sie rücken entweder irgend einen ihrer Steine auf ein leeres gleichfarbiges Feld in schräger Richtung vor, oder überspringen einen feindlichen, vor dem eigenen Stück befindlichen Stein, hinter welchem in gleicher Richtung ein leeres Feld sich befindet. Im letztern Falle schlägt die betreffende Partei den übersprungenen feindlichen Stein, indem sie diesen zugleich vom Brett entfernt. Trifft hierbei der eigene Stein auf einen zweiten, gleichfalls zu überspringenden feindlichen Stein, so ist auch dieser in demselben Zuge und so fort, solange es geht, zu schlagen. Durch wohlberechnetes Anbieten schlagbarer Steine, die eine Partei behufs Verbesserung ihrer Stellung opfert, kann die Einförmigkeit der Kombinationen dieses Brettspieles sehr an Interesse gewinnen. Daher ist auch jede Partei zum Schlagen, das sich ihr bietet oder offerirt wird, verpflichtet, jedoch wenn zu gleicher Zeit mehrere Schlagfälle offen stehen, zur Auswahl darunter berechtigt. Anderseits braucht die anbietende Partei nicht auf das Schlagen seitens der Gegenpartei zu bestehen, sondern kann einfach den schlagfähigen feindlichen Stein, welcher das Schlagen versäumte, „blasen“ oder nehmen. Der Schlagzwang im Dammspiel ersetzt die im Schachspiel, wo nicht geschlagen zu werden braucht, obherrschende Nöthigung, den eigenen König unter allen Umständen einem feindlichen Angriffe zu entziehen. Nach wiederholtem Ziehen und Schlagen pflegt die Partie ihrem Ende sich zu nähern, und Derjenige, welcher entweder seinem Gegner sämtliche Steine geschlagen oder die noch übrigen feindlichen Stücke so festgestellt hat, daß dem am Zuge befindlichen Gegner eine regelrechte Bewegung dieser Steine nicht mehr freisteht, hat die Partie gewonnen. Eine größere Ausdehnung nimmt das Spiel an, wenn es einer der beiden Parteien gelingt, einen oder mehrere Steine bis auf die letzte Felderreihe vorzurücken, wo sie in demselben Augenblicke den Rang eines durch zwei auf einander gelegte Steine bezeichneten Schlagdamms erhalten, welcher über beliebig viele Felder in derselben ununterbrochenen schrägen Linie sich bewegen darf. Haben beide Parteien sich Dämme erworben, so wird der Sieg für die Spieler schwieriger, und es kann, wie auch in anderen Fällen, dann leicht die Partie „remis“ oder unentschieden bleiben.

Die schwarze Partei.



Die weiße Partei.

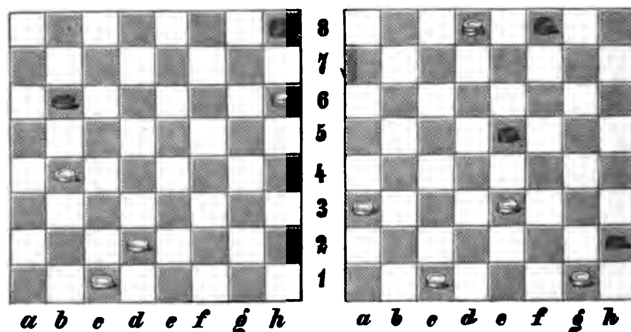
Aufstellung der Dammsteine bei Anfang des Spieles.

Häufig kommt es jedoch, namentlich zwischen Spielern von ungleicher Stärke, vor, daß die eine Partei schon sehr bald durch geschicktes Ziehen oder Schlagen einen Damm gewinnt; letztere wird nun oft, vermöge ihrer größern Zugfreiheit, unter den einzelnen Steinen des Gegners schnell aufräumen und dadurch den Sieg für ihre Partei herbeiführen, ehe es dem Gegner gelungen, seinerseits einen Stein in den Damm zu führen. Als ein Beispiel möge folgende kurze Partie dienen, bei welcher wir die einzelnen Züge je durch Angabe des Feldes, von welchem und auf welches ein Stein zieht, bezeichnen und das Schlagen durch ein angefügtes Kolon hinter dem betreffenden Zuge andeuten:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	g3—h4	d6—e5	4.	d4—c5	d8—c7
2.	a3—b4	b6—a5	5.	f2—g3	h6—g5
3.	e3—d4	c7—d6	6.	g3—f4	g5—e3:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	d2—f4:	e5—g3:	11.	c5—b6	a7—c5:
8.	h2—f4:	g7—h6	12.	f4—e5	d6—f4:
9.	b2—a3	f8—g7	13.	b4—d6	f8:D
10.	h4—g5	f6—h4:		(d. h. wird Damm) und Weiß gewinnt.	

Die weiße Partei, welche mit ihrem letzten Zuge einen Stein zum Damm gebracht hat, kann nur mit Hülfe der letztern die feindlichen Steine, wenn sie weiter vorrücken, nach einander schlagen. Von den anderen Arten, die Partie zu entscheiden, zeigen folgende Stellungen Beispiele:



Endspiel einer Dammspielpartie.

Weiß am Zuge gewinnt durch Sperrung der feindlichen Steine. Weiß am Zuge gewinnt durch Schlagen aller schwarzen Steine.

In der Stellung auf dem Diagramm zur Linken gewinnt Weiß nach den Zügen: 1. c1—b2, Dh8—a1:, 2. b4—c5, b6—d4:, 3. d2—c3, d4—b2:, 4. Dh6—c1. Die Partie, also mittels Aufopferung dreier Steine, indem er hierdurch beide feindliche Figuren so sperrt, daß ihr Spieler nicht mehr ziehen kann.

In der andern Stellung, auf dem Diagramm zur Rechten, vermag Weiß durch geschicktes Schlagenlassen schließlich den Gegner aller seiner Steine zu berauben; 1. Dd8—f6, e5—g7:, 2. e3—d4, g7—f6, 3. d4—c5, Df8—b4:, 4. a3—c5:, f6—e5:, 5. c5—b6, e5—f4, 6. b6—a7, f4—g3, 7. a7—68D, g3—f2, 8. g1—e3:, h2—g1D, 9. Db8—a7, Dg1—d4, 10. D.a7—e3: und Weiß gewinnt.

In der praktischen Uebung des Dammspieles hat man übrigens an verschiedenen Orten mannigfache Abweichungen von den gewöhnlichen Spielregeln, namentlich in betreff des Vor- und Rückwärtsschlagens, sowie hinsichtlich der mehr oder weniger ausgedehnten Gang- und Schlagweise der Dämme, angenommen. Es ist daher, wenn zwei mit einander nicht bekannte Spieler zusammentreffen, für beide empfehlenswerth, sich vorher über die zu beachtenden Grundregeln ausdrücklich zu verständigen.

Der Schlagdamm.

(707.) Eine der in Deutschland gebräuchlichsten Spielweisen (welche dem Selbstmattspiel im Schach entspricht) ist „Schlagdamm", bei welchem Der gewinnt, der sich zuerst sämtliche Steine hat schlagen (bez. feststellen) lassen; man sehe folgendes Beispiel:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c3—d4	f6—e5	10.	b2—c3	a7—b6
2.	d4—f6:	g7—e5:	11.	h2—g3	c7—d6
3.	g3—f4	e5—g3:	12.	a1—b2	b8—a7
4.	f2—h4:	h8—g7	13.	c1—d2	d8—c7
5.	h4—g5	h6—f4:	14.	e1—f2	f8—g7
6.	e3—g5:	e7—f6	15.	a3—b4	d6—c5
7.	g5—e7 — c5:	b6—d4:	16.	b4—d6—b8:	Df8—e5
8.	d2—e3	d4—f2:	17.	Db8—f4:	g7—h6
9.	g1—e3:	g7—f6	18.	g3—h4	h6—g5

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. h4—f6:	b6—a5	22. c3—d4	Dh8—c3—e1—g3 —e5:
20. c3—b4	a5—c3—a1:D		
21. f6—g7	Da1—h8:	23. Weiß hat gewonnen.	

Der polnische (französische) Damm auf dem hundertfelderigen Brett.

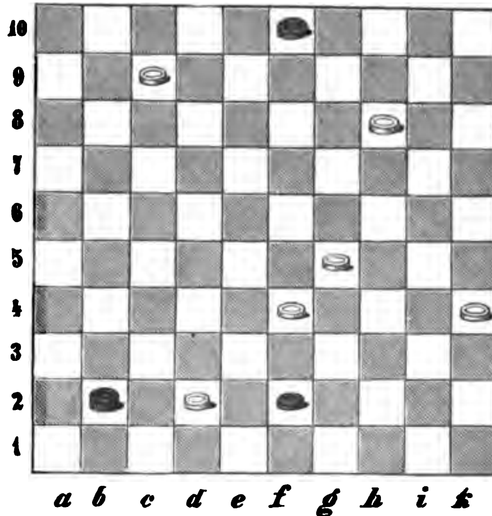
(708.) Zu den Abarten des einfachen Dammspieles gehört auch die in Frankreich herrschende Spielweise auf einem hundertfelderigen Brett mit zwanzig Steinen für jede Partei — das polnische Dammspiel. Hierbei setzt man die Steine auf die weißen Felder.

Als ein Beispiel, zu welchen sinnreichen Wendungen diese Spielweise Anwendung finden kann, diene die Stellung auf dem nebenstehenden Diagramm.

Hier läßt sich Weiß durch

1. h8—g9, f10—h8:
2. g5—f6, Db2—g7:
3. d2—e3, f2—d4:
4. f4—e5, d4—f6:

nach einander vier Steine schlagen, um den feindlichen Damm innerhalb seiner eigenen zwei Steine so zu fesseln, daß sie sich nicht entlang der großen Diagonale (a1—k10) bewegen kann und dann auf die Diagonale (d10—k4) in ihrer Bewegung beschränkt bleibt. Weiß geht nun mit 5. c9—d10 in den Damm und erobert in dem nächsten Zuge den feindlichen Damm, und damit auch die noch beiden übrigen Steine des Gegners.



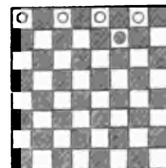
Endspiel einer Partie nach der französisch-polnischen Spielweise.
Weiß am Zuge gewinnt.

Der englische Damm.

(709.) Auch bei der englischen Spielweise werden die Steine auf die weißen Felder gesetzt, doch darf hier mit dem einfachen Steine schräg rückwärts geschlagen werden, zuweilen auch nach schräg vorwärts- und rückwärts, sowie vorwärts, rückwärts, rechts, links, und geradeaus.

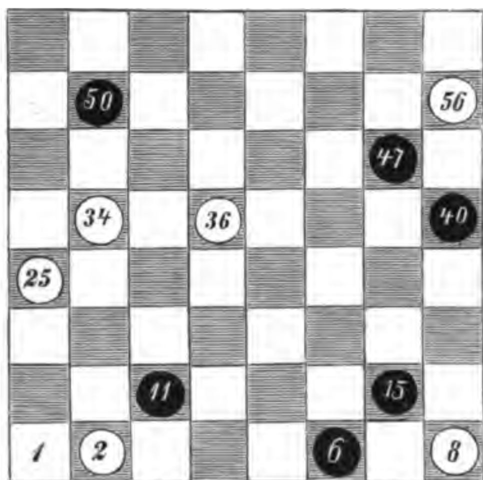
Wolf und Schafe.

(710.) Das Spiel wird von zwei Personen auf dem Brette gespielt. Der Eine hat die Schafe, der Andere den Wolf. Die die Schafe vorstellenden Steine dürfen nur schräg vorwärts rücken. Der Wolf darf hin und wieder zurück. Dieser trachtet, durch eine Oeffnung in die Reihe der Schafe zu gelangen. Diese bemühen sich, ihm den Weg zu versperren und ihn einzuschließen, so daß er nicht mehr ziehen kann. Kommt der Wolf durch, so hat er gewonnen. Die vier weißen Steine bedeuten die „Schafe“ und der schwarze Stein den „Wolf“.


Wolf und Schafe.

Selbstverständlich können alle erdenklichen Bezeichnungen für die mit einander Kämpfenden gewählt werden und der Wolf eben so gut ein Fuchs sein, wie die Schafe sich in Gänse verwandeln können, nur wird das allein gegen mehrere Feinde sich wehrende oder es zu überlisten suchende Thier immer das stärkere sein, um der Vorstellung zu genügen; so könnte auch ein Riese mit vier Zwergen kämpfen.

Eine Kunstpartie.



(711.) Seinem Gegner mit einem Damm die Steine auf einen Zug zu nehmen und den letzten zu schließen.

Die Steine müssen danach gesetzt sein und sind hier nebenan die Felder mit der Zahlenordnung verzeichnet.

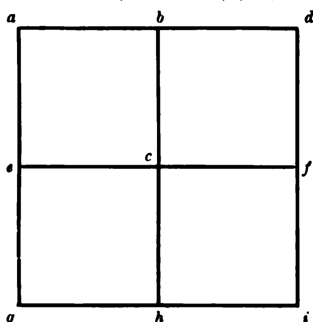
Die weißen Steine sind: 2, 8, 25, 34, 36, 56 in einen Damm gestellt. Die sechs schwarzen stehen auf 6, 11, 15, 40, 47, 50. 2 springt über 11 in 20, 8 über 15 in 22, 56 über 47 in 38, alsdann zieht 50 in 41 und springt über 34, über 20, 22, 38, 36 und schließt 25 ein, doch ist zu bedingen, daß man nehmen muß und daß Der mit den weißen Steinen anzieht.

---

b. Das Mühlenspiel.

Die kleine Mühle.

(712.) Das kleine oder einfache Mühlenspiel wird von zwei Spielern, jeder mit drei Dammsteinen versehen, auf einem Brett nach der folgenden Zeichnung gespielt.



Die einfache Mühle.

Auf den neun Ecken, a bis i, können Steine gesetzt werden, und drei in einer Reihe, z. B. g h i, b c h, heißen eine Mühle. Dem es zuerst gelingt, mit seinen drei Steinen eine Mühle zu setzen, hat den Einsatz gewonnen. Der Gegenspieler sucht ihn daran auf alle mögliche Weise zu hindern; besonders darf er ihn nicht eine Stelle nehmen lassen, wo er durch Versetzung eines Steines auf zwei Punkten eine Mühle machen kann, wie z. B. b a c oder b c d, wo er an der Vollendung der einen nicht mehr würde gehindert werden können. Beim Zusetzen der Mühle wird dem Gegner gewöhnlich triumphirend zugerufen: „Trip trap troll, meine Mühle ist voll!"

Knaben bedürfen zu diesem Spiele weder Brett noch Dammsteine, sie machen sich mit Kreide oder Schieferstift eine Zeichnung, oder mit einem Stock einen Aufriß in die Erde, und nehmen zum Spielen Kirsch- oder Pflaumenkerne, kleine Kiesel, Rechenpfennige &c.

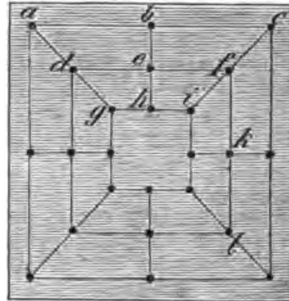
Das Mühlenspiel ist ein Urspiel und wurde von den griechischen und römischen Knaben so gut wie von den unseren gespielt. In England ist es ein beliebtes Volksspiel. Shakespeare schildert einen nassen und stürmischen Tag, indem er dabei bemerkt: „die Hürden stehen leer auf den Feldern, Krähen sättigen sich an gefallenem Vieh und die neun Mohrenlöcher sind mit Schlamm gefüllt."

Merelles. Mens morris.

(713.) Die Doppelmühle oder Merelles wird nach folgender Figur von Zweien auf einem Brett gespielt. — Jeder Spieler hat gewöhnliche Dammsteine von verschiedener Farbe, welche aber keine bestimmten Plätze haben, sondern von den Spielern

abwechselnd und willkürlich aufgestellt werden, nachdem der erste Aussatz durch das Lös entschieden ist.

Der Zweck des Spielers ist, des Gegners Steine zu schlagen, und wer zuerst so viele Steine verliert, daß er weniger als drei behält, hat das Spiel verloren, weil er keine Mühle mehr machen, also den Gegner nicht mehr schlagen kann. Denn nur Derjenige kann schlagen, der eine neue Mühle macht, oder eine schon vorhandene zuzieht und geschieht das Schlagen dadurch, daß er dem Gegner einen beliebigen Stein, wenn er nur nicht zu einer geschlossenen Mühle gehört, wegnimmt. Eine Mühle wird durch drei gleichfarbige Steine neben einander auf derselben Aufstellreihe gebildet.



Das Brett ist mit drei Quadraten eines in dem andern bezeichnet, welche in ihrer Mitte von Linien durchschnitten sind. In den Ecken und da, wo sich zwei Linien kreuzen, befinden sich die Aufstellpunkte, wie sie in der Figur mit c markirt sind; also auf dem ganzen Brette 24. Wenn nun Steine auf a b c, auf d e f, auf g h i stehen, so bilden sie Mühlen, und ebenso auf b c h. Nur nach senkrechter und wägerechter Richtung sind Mühlen möglich.

Schon beim Aufstellen ist der Hauptzweck, selbst Mühlen zu bekommen und den Gegner daran zu verhindern, und danach wählt man die Aufstellpunkte seiner Steine. Gelingt es einem Spieler, drei Steine auf c h f oder e f k zu bringen, bevor die Punkte d b und d e vom Feinde besetzt sind, so kann ihm dieser eine Mühle nicht verhindern, weil er nur einen Stein auf einmal setzen, also nur einen der beiden Schließsteine besetzen kann.

Die Aufstellung ist vollendet, wenn jeder seine neun Steine aufgesetzt hat, und dann beginnt ein abwechselndes Ziehen. Wenn keine Standpunkte besetzt, sind vier Züge möglich, nämlich nach b, nach h, nach f und nach d. Von den übrigen Durchschnittsaufstellpunkten aus sind nur drei Züge möglich, z. B. von h nur nach e, oder nach i, oder nach g; und von den Eckaufstellpunkten nur zwei Züge, z. B. von f aus nur nach k oder e. Daher strebt man immer sowohl beim Aufstellen wie beim Ziehen, sich dieser mittleren Punkte zu bemächtigen. — Geschlagen wird, wenn eine Mühle zurecht gemacht, dann aber auch, so oft sie zugezogen wird.

Daraus ergeben sich leicht einige Spielregeln, z. B. daß man nicht eine Mühle ziehen muß, deren Wiederzuziehen der Feind hindern kann; wollte ich etwa den Stein e von der Mühle d e f nach h ziehen, so würde er ihn gleich nach e herunterziehen und dadurch meine Mühle unbrauchbar machen oder gar durch Schlagung eines dazu gehörigen Steines zerstören, wenn er inzwischen selbst eine Mühle zuzieht. Ferner, daß man immer denjenigen der schlagbaren, d. h. nicht in einer geschlossenen Mühle stehenden Steine seines Gegners schlagen muß, der ihm die nächste Anwartschaft zu einer Mühle giebt; habe ich z. B. die Wahl zwischen b e f, so muß ich e schlagen, weil, wenn ich b nähme, der Gegner vielleicht die Mühle in d schließen könnte, oder wenn ich f nähme, in h.

Wer seine Steine bis auf drei verloren hat, fängt an zu springen, d. h. er zieht nicht mehr schrittweise, sondern setzt, wie beim Aufstellen, seine Steine beliebig, wo er will. Sind beide Spieler zum Springen reduzirt, so ist das Spiel, ohne grobe Fehler von einer Seite, remis, d. h. es kann es Keiner gewinnen, es sei denn, daß der eine Spieler beim ersten Sprunge sich eine doppelte Mühlenanlage vorbereiten kann, welche der Gegner nicht zu hindern vermag.

Eine Zwick- oder Klappmühle nennt man bei diesem Spiele zwei so gelegene Mühlen, daß man mit einem und demselbem Zuge die eine öffnen und die andere schließen und so abwechseln kann, z. B. b h f k l wären mit Steinen besetzt, so kann ich dadurch, daß ich den Stein f nach g ziehe, die Mühle b h schließen, indem ich k l öffne, welche ich durch einen Rückschritt auf dem folgenden Zuge wieder schließen kann. Ich kann also auf jedem Zuge schlagen, solange diese Stellung dauert, welche der Feind jedoch auf zweierlei Weise zerstören kann. Einmal dadurch, daß er den Punkt e mit einem Steine besetzt, dann auch dadurch, daß er einen Stein von der gerade geöffneten Mühle schlägt, wenn es ihm gelingt, trotz der Zwickmühle des Feindes eine Mühle zuzusetzen.

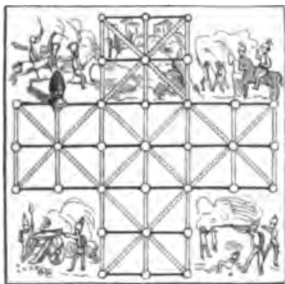
Man pflegt hier einen doppelten Matsch, einen großen und einen kleinen und damit doppelten und dreifachen Verlust zu unterscheiden. Der kleine Matsch heißt: wenn jemand bis zum Springen geschwächt wird, ohne eine Mühle bekommen zu haben. Der große Matsch: wenn er auch mit dem Springen zu keiner Mühle kommt, sondern das Spiel verliert, ohne eine Mühle bekommen, ohne dem Gegner einen einzigen Stein geschlagen zu haben.

Nullenspiel.

(714.) Der „Mühle" verwandt ist das Nullenspiel. Auf dem Papier oder der Rechentafel wird eine beliebige Anzahl „Nullen" gezeichnet. Jeder Mitspieler zieht nun der Reihe nach von einer Null zur andern einen Strich. Ist es endlich unmöglich, von Null zu Null irgend einen Strich zu ziehen, ohne dabei einen andern Strich zu kreuzen, so hat Der, welcher an der Reihe ist, verloren.

Fuchs und Gänse oder Belagerungsspiel.

(715.) Die Art, in welcher die Steine geschoben werden, erinnert an Merelles, doch sonst sind die Spiele ganz verschieden; die Einschnitte, Winkel und Züge sind mannigfaltiger und gehören siebzehn Steine, „Gänse" genannt, dazu, die in der gegebenen Art aufgesetzt werden. Der Fuchs, durch seine Größe und Farbe von den Gänsen unterschieden, kommt in die Mitte. Die Aufgabe bei diesem Spiel besteht darin, den Fuchs so einzuschließen, daß er sich nicht mehr rühren kann. Mit allen Steinen darf von einem Punkt zum andern, doch nie über zwei hinweggezogen werden und immer nur in gerader Linie. Der Fuchs darf die Gänse schlagen, wenn sie nicht gedeckt sind, aber die Gans nicht den Fuchs. Wenn alle oder doch so viele Gänse genommen sind, daß der Fuchs nicht mehr eingeschlossen werden kann, so hat er gewonnen. Da dieser Fall aber fast niemals bei einem geübten Spieler stattfinden kann, was eigentlich ein Fehler dieses Spieles ist, so hat man zu dem einen Fuchs noch einen zweiten gesellt.


Belagerungsspiel.

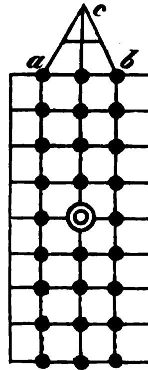
Man nennt das Spiel auch Kriegs- oder Belagerungsspiel, und die Steine stellen Köpfe vor, von denen die einschließenden rothe, die anderen blaue Turbane haben. Das Spielbrett kann auch statt der Punkte Löchelchen haben und die Figuren können mit Stiften zum Hineinstecken versehen sein, wodurch das Umfallen verhindert wird.

Gewöhnlich wird das Festungsspiel in der folgenden Weise ausgeführt. Einer der fünf Kreuzestheile mit neun Punkten, z. B. a b c d, stellt die Festung vor, die von zwei Soldaten besetzt ist, welche auf beliebigen Punkten — etwa auf c d — der Festung stehen können. Die anderen 24 Plätze außerhalb der Festung sind durch eben so viele Soldaten besetzt. Sie bilden die angreifende Partei und bemühen sich, die Besatzung aus der Festung herauszudrängen, zu welchem Zwecke sie auf den Linien — jedoch ohne zu schlagen — in der Reihenfolge vorrücken, wogegen die Vertheidiger jeden, der ihnen nahe kommt und durch keinen Hintermann gedeckt ist, schlagen. Wer nicht schlägt, wo er muß, dem wird der Stein „geblasen". Angreifer wie Vertheidiger dürfen immer nur ein Feld weiter rücken; diese jedoch bei dem Schlagen über mehrere einzelne Angreifer hinweghüpfen, sobald sie zwischen und hinter sich ein leeres Feld haben, und sich selbst auf das leere Feld hinter dem zuletzt geschlagenen setzen. In die Festung zurück können sie dann nur gehen. Zählen die Belagerer nur neun, so sind sie besiegt, hingegen sind die Vertheidiger geschlagen, wenn sie in die Festung eingeschlossen oder aus dieser herausgelockt sind, ohne den Rückweg frei zu haben. Unentschieden ist das Spiel, wenn die Soldaten eingesperrt und nicht mehr genug Belagerer vorhanden sind, um die Festung zu besetzen.

Man kann sich den Apparat zu dieser Art von Brettspielen auch selbst nach der gegebenen Zeichnung anfertigen: nachdem auf einem Bogen Papier die nöthige Eintheilung gemacht ist, wird dieser auf Pappendeckel geklebt und durch Einschnitte zum Zusammenklappen eingerichtet.

Çiang Kium Yang lo su can.

(716.) Das chinesische Rebellenspiel (Ludus subjugendi Rebelles) wird von chinesischen Jungen nach der folgenden Zeichnung zum Andenken an einen einst berühmten Rebellen, Yang lo su — gespielt.

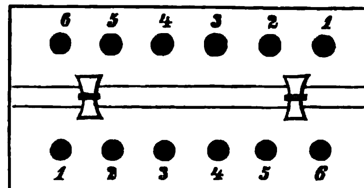


Der Feldherr, durch Größe und Farbe ausgezeichnet, steht in der Mitte und ist von 26 Steinen von einer andern (oder auch unter sich gleichen) Farbe umgeben; derselbe schlägt geradeaus — nie diagonal — jeden Stein, wenn der Platz hinter ihm leer ist, vor- und rückwärts. Er kann auch mehrere Steine zugleich schlagen und wird von einem Spieler gezogen, die Steine oder Soldaten jedoch von einem Andern. Der Letztere zieht jederzeit an und zwar so, daß dem Feldherrn der Weg geöffnet wird. Der Feldherr hat den Zweck, zu schlagen, die Soldaten sind bestrebt, ihn einzusperren, was aber blos in den Außenwinkeln a c d möglich ist, weil er da keine gerade Linie vor sich hat, also nicht mehr schlagen kann. Hier muß er demnach hineingetrieben werden, und gelingt dieses, so haben die Soldaten gewonnen. — Das Spiel ist sonach unserm Schaf- und Wolfspiel sehr ähnlich; wie dort der Wolf, so muß hier wahrscheinlich der Feldherr immer verlieren, wenn richtig gespielt wird.

Mancolaspiel.

(717.) Es ist dieses Spiel bei den Arabern wie bei den Türken sehr im Gange und wird auf einem Brette nach der folgenden Zeichnung gespielt:

Das Brett ist etwa $^1/_2$ m lang und halb so breit und auf jeder Seite für den Spieler mit sechs bezifferten Löchern, etwa 1 cm im Durchmesser und $^1/_2$ cm tief, versehen, entweder zum Zusammenklappen (wie in der Abbildung) oder aus einem Stücke. Eine Zeichnung mit Kreide auf einen Tisch, und Kreise anstatt der Löcher, thut dieselben Dienste. Außerdem hat jeder Spieler 36 Geldstücke, Muscheln, Nüsse 2c. zum Besetzen seiner sechs Löcher, welche nicht einmal von verschiedener Farbe sein dürfen. Man hat zwei Spiele: das Mancola Halusa und das Mancola Bacura. Nachdem jeder Spieler bei dem Mancola Halusa in seine sechs Löcher Muscheln gelegt hat, leert der durch das Los zu bestimmende Anspieler eines seiner Löcher derart, daß er die sechs Muscheln daraus einzeln in die nach der Zahlenordnung folgenden Löcher, sowohl in seine eigenen wie in die des Gegners, vertheilt, z. B. er hätte Nr. 2 ausgeleert, so kommt eine Muschel in 3, eine in 4, in 5 und 6, und die beiden übrigen in die feindlichen Löcher 1 und 2. Ebenso verfährt der Gegner, und sollte dieser z. B. mit seinem fünften Loche den Anfang machen, so würde nur eine Muschel in sein sechstes Loch kommen, die übrigen fünf aber in die feindlichen Nr. 1, 2, 3, 4, 5. Nun fängt A wieder an, eines seiner Löcher auf dieselbe Weise zu leeren; dann folgen B und so bis zu Ende.



Beendigt ist das Spiel, wenn ein Spieler alle Muscheln des andern gewonnen hat. Das Nehmen geschieht aber dadurch, daß der Spieler auf die angegebene Weise eines seiner Löcher mit einer geraden Anzahl Muscheln zu füllen sucht. Wenn ihm dieses gelingt, nimmt er Alles, was darin steht, heraus und kann dieses auch bei mehreren auf einmal geschehen, jedoch nur, wenn sie neben einander, und keine mit ungeraden Zahlen dazwischen sind. Es kommt also darauf an, seine Löcher mit einer geraden Anzahl Muscheln zu füllen, den Gegner aber zu verhindern, daß er dieses bei den seinigen thue. Dies geschieht dadurch, daß A, wenn er an der Reihe ist, ein solches von seinen Löchern zum Ausleeren und Vertheilen der Steine wählt, welches ihn in den Stand setzt, die Löcher des B mit einer geraden Anzahl Muscheln zu füllen, denn da auf einmal immer nur eine Muschel in jedes Loch gelegt werden darf und die Reihenfolge genau beobachtet werden muß, so wird es dem B so lange unmöglich, den Inhalt eines seiner Löcher zu ziehen, solange es dem A gelingt, eine gerade Anzahl

von Muscheln in dessen Löcher zu erhalten, indem B durch das Hinzulegen einer Muschel die Zahl sogleich ungerade machen würde, also das Loch nicht gewinnen könnte. Ob die Muscheln in den Löchern eigene oder feindliche sind, darauf kommt es gar nicht an, sondern blos auf die Löcher selbst. Der fertigste Rechner gewinnt also hier, wie bei allen Verstandesspielen.

Die zweite Spielart — Mancola Bacura — ist schwieriger, und es muß dabei mehrere Male herumgespielt werden, anstatt daß das Halusa mit einem Male herum beendigt wird.

Es wird wie das vorhergehende gespielt, nur mit dem Unterschiede, daß, wenn A eines seiner Löcher gewinnt, er zugleich das gegenüber befindliche des B mitgewinnt, er daher vorzugsweise streben muß, solche von seinen Löchern zu gewinnen, deren gegenüberstehende feindliche mit den meisten Muscheln gefüllt sind. Wenn also A in sein Loch Nr. 1 eine gerade Anzahl Muscheln hineinbringt, so gewinnt er nicht nur dieses, sondern auch Nr. 6 des B. Ferner: wenn B auf diese Weise eins seiner Löcher verliert, muß er alle seine etwa früher gewonnenen Muscheln wieder ins Spiel bringen und zu gleichen Summen in seine Löcher wieder einsetzen; A muß aber dasselbe thun und eben so viel Muscheln wie B in seine Löcher einsetzen, auf welche Weise dann das Spiel durch Gewinnwechsel sich in die Länge ziehen kann. Vortheilhafter ist es, mit den mittleren, als mit den Ecklöchern anzufangen.

---

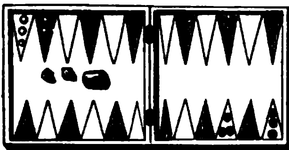
2. Brettspiele mit Würfeln.

Triktrak (Puff).

(718.) Das Terrain des Spieles ist ein Brett mit vierundzwanzig „Zungen" von zwei verschiedenen, wohl von einander abstechenden Farben und längs der Bänder, jeder Zunge gegenüber, ein Loch. Das Brett muß groß, zweckmäßig und schön sein; die Bretter von Ebenholz sind denen von Mosaik vorzuziehen, da die zusammengesetzten Stücke leicht auseinander gehen und die Würfel dann viel Staub aufwirbeln.

Für jede Seite gehören fünfzehn Steine von zwei verschiedenen Farben, zwei Würfelbecher, drei Steine, um die Points zu markiren, und zwei für das Anlegen der Partien, endlich noch zwei Notizzettel.

Es können nur Zwei, entweder einzelne Personen oder Parteien, gegen einander spielen; sie haben dazu zwei Würfel, die sie jedesmal selbst in ihren Becher thun. Wollen sich Mehrere daran betheiligen, so macht Der, welcher verloren hat, immer wieder einem Andern Platz, bis Alle daran waren und die Reihe wieder an den Ersten kommt. Will man aber nicht abwechselnd spielen, so kann man sich auch associiren oder, wenn man sich schwach fühlt, einen Anwalt nehmen, sonst aber ist kein Wort- und kein Zeichengeben erlaubt.


Puffspiel.

Es gehört sich, beim Wurfe immer die größere Zahl zuerst zu nennen; z. B. sechs und zwei, vier und drei, fünf und eins. Alle ungeraden Nummern, wie Sechs und Fünf, Vier und Drei heißen einfache im Triktrak, die gleichen Zahlen — Zwei und Zwei, Sechs und Sechs werden doppelte genannt.

Die Doubletten haben ihre besonderen Namen in diesem Spiel. Die beiden As heißen Ambesas oder alle As, die beiden Zweien doppelt Zwei; die beiden Dreien Ternen; die beiden Vieren Carmen, die beiden Fünfen Quinen, die beiden Sechsen Pennes oder Sonnez.

Für alle Doubletten gehören auch kleine Reime, die man wissen muß, um nicht als Neuling in dem Spiele zu erscheinen.

Wenn man gleich zu Anfang Ambesas macht, so sagt man: Ambesas in Primis, est signum penditionis, oder Ambesas mag sich verstecken. Bei der doppelten Zwei heißt es: Doppelglück oder Doppeltrauer. Bei den Dreien ruft man: die Laterne. Die Quaternen lärmen. Die Quinen verdienen. Die Sechsen sind Hexen.

Jeder macht zu Anfang des Spieles zwei oder drei Säulen mit seinen Steinen, welche auf der ersten „Zunge“ des Brettes stehen, die hier die letzte ist, denn jeder spielt von unten herauf nach seinem Gegner zu.

Die Regel des Spieles verlangt, wenn man gleich Ambesas wirft, daß man zwei Steine über einander auf die erste Zunge für das As setzt, d. h. die zweite, zunächst der, von welcher die Steine zum Setzen genommen werden, was „Holzschlagen“ heißt.

Man zählt bei jedem neuen Wurf nicht von der Spitze oder Zunge, auf der man steht, sondern von der nächstfolgenden an. „Bänder“ heißen die Zacken, auf denen mindestens zwei Steine stehen. Man darf die Gelegenheit nicht versäumen, die Steine zu verdoppeln, was „Bändermachen“ genannt wird.

Die Würfel müssen stark geschüttelt werden; wo sie auch hinfliegen, sie gelten überall, nur nicht, wenn sie „brennen“, d. h. schief liegen, halb auf der Bande und halb im Brett, oder ein Würfel auf dem andern liegt. Wirbelt er, so darf man ihn mit dem Becher anstoßen, damit er still liege. Man darf auch die Würfel wechseln, so oft man will. In allen zweifelhaften Fällen wird noch einmal geworfen.

Jeder Wurf heißt „Jan“, und es bleibt dem Spieler überlassen, diesen Namen von Janus oder von sonst wie abzuleiten. Eine Begründung läßt sich ja für Alles finden.

Die acht Jans heißen:

Der Jan von drei Würfen,
„ Jan von zwei Brettern,
„ Kontrejan von zwei Brettern,
„ Mezeasjan,
„ Mezeas-Konterjan,
„ kleine Jan,
„ große Jan,
„ Rückkehrjan,

außer welchen es noch viele Jans giebt, mächtige und ohnmächtige.

Der Jan von drei Würfen heißt der, mittels welchem zu Beginn einer Partie man nach drei Würfen rasch 6 Steine, vom Talon bis in das Feld der Sannes setzen kann. Dieser Jan gilt nur 4 Points für den Werfer, da keine Doppelsteine dabei sein können. Man ist übrigens nicht dazu verpflichtet, den letzten Wurf zu thun, aber man darf 4 Points für seinen Jan markiren.

Der kleine Jan heißt das erste Brett, auf dem die Steine aufgestellt sind, der große das zweite, weil man hier sein kleines, dort sein großes Plein macht. Wenn der Gewinner zu markiren vergißt, so thut das der Gegner, er setzt statt jenem für sich nicht blos in dem erwähnten Falle, sondern in allen solchen Fällen. Man nennt dies „Lehrgeld zahlen“ oder den Vergeßlichen „in die Schule schicken“. Der Jan von zwei Brettern ist, wenn man zu Beginn einer Partie nur zwei Steine abgesetzt hat, von denen der eine in dem eigenen, der andere in dem Sitzwinkel des Gegners sich befindet. Dieser Jan gilt einfach 4 Points, und doppelt 6, da kein Einzelstein in eine dieser Ecken gesetzt werden darf.

Der Gegenjan der zwei Bretter kann gemacht werden, wenn der Gegner seine Ecke — auch „Hucke“ genannt — besetzt, und der Andere nur zwei Steine darin hat, mit denen er seine eigene und die bereits besetzte des Feindes trifft. Sein Jan ist dadurch werthlos und statt seiner markirt der Gegenspieler vier Points bei dem einfachen Wurf und sechs bei dem doppelten, oder Pasch.

Die sogenannte Ruhecke ist immer das elfte Fach.

Der Mezeasjan wird gemacht, wenn man zu Beginn des Spieles seine Ruhecke nimmt, ohne mehr als nur die nöthigen zwei Steine darin zu haben. Eine geworfene 1 — Mezeas — gilt 4, ein Doppelmezeas 6 Points, was nicht zu markiren vergessen werden darf.

Markirt muß immer werden, bevor man wieder einen Stein — oder „sein Holz“ berührt.

Tritt der seltene Fall ein, daß der Mezeas-Gegenjan gemacht wird und „die Hucke“ genommen werden kann, ohne noch einen Stein im Spiel zu haben, der Gegner aber seine Hucke schon hat und der Andere nicht mehr hinein kann, so ist der Wurf für den Werfer werthlos und der Andere markirt statt seiner 6 Points; es verwandelt sich also in diesem Falle, wie in allen ähnlichen Fällen, der vermuthete Gewinn in einen positiven Verlust.

Wenn man alle sechs Bänder des ersten Brettes besetzt hat, so ist das der kleine Plein oder Jan. Ein einfacher Wurf dabei gilt 4 Points, ein Pasch 6. Zwei einfache Würfe gelten 8 und drei 12 Points. Dasselbe gilt, wenn der kleine Jan durch zwei Pasche gemacht wird. Sind alle sechs Bänder des zweiten Brettes voll, so ist das der „große Jan".

Der Rückjan besteht darin, daß man in dem zweiten Brett des Gegners alle sechs Bänder hat. Für jeden Stein, den Einer beim Rückjan nicht setzen kann, büßt er mit 2 Points.

Ist der Rückjan gebrochen, so werden bei jedem Wurfe die Steine herausgenommen, und wem es zuerst gelingt, diese aus dem Brett zu entfernen, gewinnt 4 Points; wenn er die letzten Steine mit einem einfachen Wurf befördert, 4 Points, wenn mit einem Pasch, 6.

Das Spiel wird hierauf so lange fortgesetzt, bis eine Tour — 12 Löcher — gewonnen ist.

Wenn die geworfene Zahl auf einen ungedeckten, d. h. einzeln an der Spitze stehenden Stein trifft, so tritt der Jan de récompense oder der Belohnung ein. In dem Brett des kleinen Jan gilt jeder getroffene ungedeckte Stein 4 Points bei einfachem Wurf, mit einem Pasch 6, zweimal einfach 8, dreimal 12. In dem zweiten Brett gilt jeder mit einfachem Wurf geschlagene Stein 2 und mit einem Pasch 4 Points. Wer die Hucke des Gegners trifft, wenn er seine Ruhecke hat, gewinnt wie oben 4 oder 6 Points. Trifft der Werfer auf ungedeckte Steine des Gegners und ist ihm der Uebergang durch Bänder versperrt, so war sein Wurf ein ohnmächtiger, wie wenn beim Rückjan die geworfenen Augen nicht gesetzt werden können.

Was das Markiren betrifft, so muß man, sobald der Würfel gefallen ist, zusehen, ob man gewonnen oder verloren hat, und markiren, ehe man einen Stein berührt, denn so wie dies geschehen, muß es auch weiter gehen, weil die Regel gebietet: daß „berührtes Holz" nicht gespielt werde; hat man aber bei dem Berühren des Steines gesagt: „ich rücke", so ist man dadurch jener Verpflichtung überhoben. Das sich gegenseitig in die Schule schicken wiederholt sich bei jedem Versehen oder Vergessen. Der Gewinnende muß beim Markiren dem Verlierenden stets zuvorzukommen suchen.

„In Bredouille sein" heißt: daß man Points gewonnen hat und der Gegner noch nicht, und wenn dies ohne Unterbrechung bis zu zwölf der Fall ist, so gilt es drei Löcher, so viel wie eine Doppelpartie oder Bredouillepartie. Die Doppelpartie wird beim Markiren dadurch von der einfachen unterschieden, daß Der, welcher die ersten Points gewinnt, sie mit einem einfachen Stein besetzt.

Jeder wird suchen, sich eine Ruhecke zu sichern, weil er dort fest steht; um diese Ecke einzunehmen, muß er trachten, zwei Steine auf das fünfte und sechste Feld, die sogenannten bürgerlichen Ecken, zu bringen. Man nimmt die Ruhecke mit Gewalt, wenn die des Gegners noch unbesetzt ist, und wenn man durch seinen Wurf zwei Steine hineinbringen kann; und da dies in der eigenen nicht angeht, so besetzt man die feindliche, kann aber auch mit einem Bande hineingehen. Ist sie mit zwei Steinen genommen, so muß sie auch mit zwei Steinen verlassen werden. Ist die Ruhecke des Gegners noch unbesetzt, so gilt die eigene besetzte bei einfachen 4, bei einem Paschwurf 6 Points.

Man muß sich übrigens hüten, zu weit vorgeschobene Bänder zu machen, um bei einem hohen Wurfe nicht die Steine gegen sich zu schlagen, die auf der ersten und zweiten „Junge" unbedeckt stehen. Die niedrigsten Felder sind dem Gegner am nächsten, und man soll sich nicht beeilen, sie zu machen, falls man ein geschlossenes Spiel und auch Holz auf den Bändern der beiden Fünfen „Quine" und der Sechsen hat. Am schwierigsten zu machen sind das siebente und zehnte Band — aus diesem Grunde Teufelsbänder genannt — wenn man nicht immer Sechsen zum Setzen hat.

Bei einem großen Wurfe, durch den man über sein Spiel hinausgeht und genug Points macht, um das Loch zu beendigen, kann man aufheben und von vorn beginnen, wodurch der Gegner gewöhnlich stark in Nachtheil kommt.

Ohne vorher einen Stein anzurühren, sagt man: „Ich gehe". Wenn man gerade am Wurf ist, darf man schieben, ohne „in die Schule" geschickt werden zu können, weil man seine Marke nicht wegnahm; wenn aber Der, welcher sein Loch macht, es markirt und sein Holz spielt, ohne seine Marke wegzunehmen, so wird er um so viel wie die Marke angiebt, gestraft.

Hatte er Rest gemacht, so wird er um nicht mehr gestraft, als die Marke mehr als der Rest angiebt.

Man darf aber nur dann „gehen“, wenn man das Loch durch den eigenen Wurf schließt.

Wenn der Spieler das Ganze gewinnt — zwölf Löcher ohne Unterbrechung — so ist das „große Bredouille“. Nimmt man diese nach Verabredung in das Spiel auf, so gewinnt man dann das Doppelte des ausgemachten Satzes. Nehmen mehr Personen als zwei an dem Spiele theil, so heißt das Poule. Jeder setzt ein, die Spieler wechseln, und wer zuerst so viele Partien gewonnen hat, wie Spieler sind, gewinnt die Poule. Auch kann die Partie Zwei gegen Einen, oder Zwei gegen Zwei gespielt werden — also „Herr Nachbar mit Rath“.

Ein rascher Ueberblick, eine genaue Berechnung und Kombination aller Möglichkeiten gehören zum Triktrakspiel, doch macht auch hier Uebung den Meister.

Die Wurftabelle des Triktrak.

Der Jan von drei Würfen	4	Points
Der Jan der beiden Bretter, einfach	4	„
Der Jan der beiden Bretter, doppelt	6	„
Der Gegenjan mit zwei Brettern, einfach	4	„
Der Gegenjan mit zwei Brettern, mit Pasch	6	„
Der Mezeasjan, einfach	4	„
Der Mezeasjan, mit Pasch	6	„
Der Gegen-Mezeasjan, einfach	4	„
Der Gegen-Mezeasjan, doppelt	6	„
Der kleine Jan mit einem Satze	4	„
Der kleine Jan mit zweifachem Satze	8	„
Der kleine Jan mit dreifachem Satze	12	„
Der kleine Jan mit einfachem Doublé	6	„
Der kleine Jan mit Doppeldoublé	12	„
Der große Jan mit einfachem Satze	4	„
Der große Jan mit doppeltem Satze	8	„
Der große Jan mit dreifachem Satze	12	„
Der große Jan mit einfachem Doublé	6	„
Der große Jan mit doppeltem Doublé	12	„
Jeder in dem Brett des kleinen Jan mit einfachem Wurf geschlagene Stein einmal getroffen	4	„
Desgl., zweimal getroffen	8	„
Desgl., dreimal getroffen	12	„
Jeder in dem Brett des kleinen Jan mit einfachem Wurf geschlagene Stein mit Doublé geschlagen	6	Points
Desgl. mit Doppeldoublé	12	„
Jeder in dem Brett des großen Jan mit einfachem Wurf geschlagene Stein einmal getroffen	2	„
Desgl. zweimal getroffen	4	„
Desgl. dreimal getroffen	6	„
Desgl. mit Doublé einmal	4	„
Desgl. mit Doppeldoublé	8	„
Die Hucke mit einfachem Wurf getroffen	4	„
Die Hucke mit Doublé	6	„
Der Rückjan bei einfachem Satz und Wurf	4	„
Der Rückjan bei zweifachem Satz und Wurf	8	„
Der Rückjan bei dreifachem Satz und Wurf	12	„
Der Rückjan bei Doublé	6	„
Der Rückjan bei Doppeldoublé	12	„
Wer den kleinen, den großen oder den Rückjan hat, zählt bei jedem Wurfe	4	„
Desgl. bei Doublé	6	„
Für jeden Stein, der nicht gesetzt werden kann, zahlt man	2	„
Bei einem einfachen Wurfe	4	„
Bei einem Doublé	6	„

Garanguet.

(719.) Das Garanguet wird mit drei Würfeln auf dem Puffbrett gespielt. Die Talons werden wie beim Triktrak aufgestellt und man sucht mit seinen Steinen in die Abtheilung des Gegners zu gelangen. Wer dies zuerst erreicht, gewinnt einfach oder doppelt, je nachdem es ausgemacht ist. Ist unter den geworfenen Augen ein Pasch, so zieht man doppelt, angenommen, daß er mehr Augen zählt als bei dem dritten Würfel aufliegen. Im entgegengesetzten Falle zieht man gewöhnlich. Liegen demnach 2, 2 und 3, so gilt das 7; liegen 4, 4 und 3, so zieht man 16 für den Pasch und 3 für den dritten Würfel. Wer einen dreifachen Pasch wirft, gewinnt dreifach.

Tokkategli (Tokkadille).

(720.) Dieses Spiel, von Vielen identisch mit Triktrak gehalten, unterscheidet sich von demselben nichtsdestoweniger im Schlagen, Zählen und Markiren oder Fortrücken und „Bänder machen“. Die Partie ist gewonnen, wenn man mit seinen Points über das Brett hinaus gezählt hat. Jeder einfache Wurf, der des Gegners „bloßen“ Stein getroffen, gilt nur 1. Die Dubletten gelten 2. Mit 12 markirten Points hat man das Spiel gewonnen, und kann es nach Belieben fortsetzen oder aufhören. Eine partie simple ist, wenn beide Theile ihre Points in das andere Brett, wo „die Hucke“ gemacht wird, gebracht haben. Sind von einem nur 6 markirt, wenn der Gewinner 12 hat, so ist es eine partie double; hat der Verlierende nur 2 oder 3 Points markirt, so gewinnt der Andere triple und quadruple oder Matsch, wenn der Gegner noch gar nicht angelegt hat.

Man fängt das Spiel damit an, daß jeder drei Haufen von Steinen macht, die man auf das erste Feld in dem Puff- oder Pochbrett setzt. Die ungleichen Zahlen, wie Sechs Cinque, Quatuor Dous &c. werden einfach oder simpel; zwei gleiche aber,

wie die beiden Sechsen, die beiden Dreien ꝛc. werden Doubletten genannt. Die Eins heißt As oder Es, die Zwei Dous; die Drei zuweilen Dres; die Vier Quatuor oder Quater; die Fünf Cinque oder Zink; die Sechs Sis oder Sess; wie man denn von diesem Spiele und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprichwort hat, welches schon von Luther gebraucht worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das Beste thun oder auch herhalten müsse. „Dauß es, nichts hat? Sess Zink nichts dat, aber Quater Drei, die sind stets dabei.“

Gammon.

(721.) Man spielt auf dem Puffbrette. Die beiden Spieler sitzen einander gegenüber. Jeder stellt seine fünfzehn Steine zuerst in vier Gruppen auf und setzt dann in jeder der vier Abtheilungen des Brettes vor sich die Steine auf eine der „Zungen“ (Pfeile.) Zwei Steine kommen auf die Spitze der rechten Ecke des Gegners, auf dessen Seite, in der andern Ecke links vom Gegner fünf, auf die fünfte Spitze der eigenen Seite rechts drei, und die fünf letzten auf die Zacke der Verbindungsbande des zweiten Brettes auf der eigenen Seite links. Außerdem braucht man, wie beim Triktrak, zwei Becher und zwei Würfel und zum Anlegen der Partien Marken. Jeder legt die zwei Würfel, mit denen gespielt wird, selber in den Becher oder „ladet“ sie selbst. Um den Anfang wird gelost. Die Nummern werden in derselben Weise wie beim Revertier benannt; auch ist die Art, die Steine zu ziehen und zu schlagen dieselbe, wie dort. Die Pasche gelten doppelt, d. h. wenn man eine „Quine“: einen Pasch von zwei Fünfen wirft, muß man 20 Points mit einem oder mehreren Steinen machen, bei allen Sechsen 24 und so desgleichen die anderen Pasche, wenn nämlich die Passage nicht durch die Felder des Gegners geschlossen ist.

Zu Anfang der Partie kann man entweder die beiden Steine, welche rechts in der Ecke des Gegners stehen, oder die, welche sich in seiner linken Ecke befinden, oder auch drittens die, welche auf dem Brette an der eigenen Seite sind, besetzen, oder man besetzt endlich auf allen Abtheilungen verschiedene Felder. Kann man aber mit seinen Steinen nicht von einer Seite nach der andern, so müssen die zwei Steine, welche in der Ecke zur Rechten des Gegners stehen, an die linke Ecke kommen und von da auf die andere linke Seite hinüber, weil hier das Spiel endigt und es eine Hauptsache ist, daß alle Steine hier durchgehen, ohne daß einer genommen wird. Man „schlägt“, indem man den Stein auf dieselbe Spitze, auf welcher der Stein des Gegners steht, setzt oder ihn überspringt. Liegen z. B. eine Vier und eine Eins, so schlägt man einen von des Gegners vier offenen Steinen, und mit demselben Stein, womit die vier geschlagen, macht man eine Eins, welche dazu dient, einen von den eigenen Steinen zu decken. Man kann selbst mit einem Stein drei oder vier Steine des Gegners schlagen, wenn man einen Pasch wirft, mit dem man alle ungedeckten Steine auf dem Wege nehmen kann. Alle geschlagenen Steine sind vom Spiele ausgeschlossen und Derjenige, dem sie gehören, muß trachten, sie wieder hereinzubringen, um weiter spielen zu können. Die beiden Steine, welche auf der rechten Seite des Gegners stehen, müssen zuerst auf die linke Seite desselben und von dieser nach dessen linker Seite gebracht werden. Hieraus folgt, daß diese beiden Steine die ganze Tour des Triktrakbrettes durchlaufen müssen und die Hauptsteine des Spieles sind. Alle geschlagenen Steine müssen auf dem Brette da wieder eintreten, wo jene stehen, was nicht schwer dadurch zu erreichen ist, daß man die unbedeckten Steine des Gegners schlägt oder auch durch sich selbst, indem man auf seine eigenen Steine beliebig viele setzt. Hat man z. B. seine beiden Hauptsteine noch nicht berührt und man wirft eine Doppeleins, so könnte man vier Steine auf dieselbe Zunge, wo die beiden Hauptsteine stehen, setzen. Ist ein anderes Feld zum Wiedereintreten frei, so kann auf dieses ganz nach Gefallen gesetzt werden. Diese Felder heißen Brücken, weil sie zur Ueberführung dienen.

Einige Regeln des Spieles sind: wer auf den ersten Wurf 6 oder 65 hat, muß einen der Hauptsteine vom ersten Feld auf die zweite „Zunge“ setzen. Wer eine Sechs und eine Eins wirft, muß eine Sechs von der zweiten Spitze und eine Eins von der dritten nehmen und ein „Fach“ bilden. Wirft jemand dreimal, so nimmt er die Drei von dem dritten und die Eins von dem vierten Pfeil und bildet ebenfalls ein Fach, kurz, er muß sehen, vier oder fünf Felder hinter einander zu machen, um die eigenen dritten und vierten Zungen zu besetzen, damit der Gegner verhindert ist, bis zu seiner ersten Kolonne vorzudringen. Doch selbst wer drei oder vier Felder erobert hat, darf

nicht versäumen, jede Gelegenheit zu benutzen, immer noch mehr zu erringen und sie möglichst gut zu verbinden; und wenn sich der Gegner découvrirt, während das Spiel des Andern bereits eben so weit vorgerückt ist, darf dieser nicht zögern. Ja selbst wenn das Spiel des Gegners dem des Andern weit voraus wäre und er sich découvrirte, darf man ihn nicht schlagen, da gute Spieler sehr oft Schlingen legen, um den Andern zu fangen und auf diese Weise, wenn auch nicht eine doppelte, so doch ganz sicher eine einfache Partie zu gewinnen. Ehe man selber schlägt, muß man prüfen, ob der Gegner dann nicht wieder schlagen kann, und ob es hiernach noch möglich ist, wieder einzutreten.

Der, welcher seine Steine zuerst hinüber in der vierten Abtheilung hat, gewinnt eine einfache Partie, und so wird doppelt berechnet und bezahlt, wenn jenes Einbringen ihm gelang, bevor sein Gegner die seinigen ebenfalls herüber hat, und wenn es nur ein einzelner Stein ist, so ist die Partie auch nur einfach. Wenn man mehrere Partien spielt, so wird die doppelte zweimal einfach angeschrieben. Wer gewonnen hat, fängt das nächste Mal zu würfeln an.

Jaquet.

(722.) Zu diesem Spiele dient ein Triktrakbrett und ein Würfelbecher mit zwei Würfeln. Jeder der zwei Spieler setzt seinen Talon in eine ihm gegenüberliegende Ecke, so daß die beiden Talons an den beiden äußersten Enden des Brettes stehen. Die beiden Spieler dürfen den ersten Stein nur so weit rücken, bis er in die entgegengesetzte Region ihres Talons vorgeschritten ist. Alle anderen Züge können nach Gutdünken geschehen. Die Doppelsteine zählen doppelt. Wer zuerst einen Stein schlägt oder herausbekommt, gewinnt eins oder zwei nach Uebereinkommen. Der Jaquet darf nicht geschlagen werden. Die ganze Kunst des Spieles besteht darin, so viel Spitzen wie möglich zu besetzen und dem Gegner die Wege zu versperren.

Revertier.

(723.) Jeder der zwei Spieler setzt seine fünfzehn Steine auf dem Puffbrette an des Gegners Seite auf das erste Feld zu dessen Linken, und die Steine werden von diesen beiden Posten abwärts und aufwärts gespielt, gerüttelt und „Bande" gemacht. Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Zeigt der Wurf ungleiche Augen, so gelten sie einfach, jeder Wurf für einen Stein. Ein Pasch wird doppelt gerechnet; zwei Fünfen werden also 20 gelten, für einen Stein 10 und für einen zweiten abermals 10. Man macht zu seinem Vortheil entweder eine „Hucke" an des Gegners Seite rechts, um dort „einen Band" zu bekommen oder Steine des Feindes zu schlagen. Letzteres thut man anfangs nicht gern, wenn man nicht schon einen Hinterhalt von seinen Steinen oder einen Band hat, um den Andern mit Schlagen aufhalten zu können. Man muß auch alle Augen setzen, die man wirft, wenn die Felder noch frei sind, wird aber dahin trachten, möglichst viele Bände zu bekommen, um dem Geschlagenwerden Einhalt zu thun, denn es fällt schwer, wieder einzuwerfen, so daß der Gegner einen Band nach dem andern macht, und man, um nicht doppelt zu verlieren, einzelne verloren giebt. Alle herausgeschlagenen Steine heißen „bloße", und wenn ein Spieler zwei oder mehrere von seinen Steinen zusammen in ein Feld setzt, so nennt man das „ein Band".

Man kann jedoch von seinen Steinen auf des Gegners Seite keinen Band machen, außer in der Ecke oder Hucke an dessen rechter Hand das elfte Feld vom „Hause" oder Mal.

Vor allen Dingen sucht man in der Ecke an des Gegners Seite einen Band zu machen, um, wenn alle Steine gesetzt sind, ungehindert an dessen Seite Bände machen zu können. Beginnt man damit, so muß man das Feld, auf welchem des Gegners aufgesetzte Steine stehen, so mitzählen, als ob es nicht frei wäre; man würfe z. B. zweimal 1 und wollte aus der Hucke von seinen Steinen einen Band machen, so würde das nicht gehen.

Ferner ist darauf zu achten, seine Bände an der linken Hand beisammen zu halten und nicht damit fortzurücken, wenn nicht der Andere viel „bloße" Steine hat und zu seinem Nachtheil nicht einwerfen kann, in welchem Falle es gerathen ist, allmählich fortzurücken, jedoch immer wenigstens zwei oder drei von seinen Steinen, um die des Gegners schlagen zu können, sich zu reserviren. Hat man keinen Hinterhalt und keine „bloßen" Steine, so ist man genöthigt, einen oder den andern von den hintersten Bänden zu brechen, damit, wenn der Gegner schlagen muß, man wieder neue Steine

vom Mal auszuspielen bekommen und hinter des Gegners „bloße" kommen kann und diese zu schlagen vermag.

Hat der Gegner auch ein gutes Spiel und seine Bände beisammen, so hüte man sich, wenn alle Steine herüber sind, einen „bloßen" zu haben; man muß die Bände immer zusammenhalten und damit in dem andern Theil des Brettes zu seiner rechten Hand fortrücken, im Fall daß noch ein oder mehrere Steine des Gegners dahinter stehen, er nicht einen „bloßen" schlagen kann. Es kommt oft vor, daß, nachdem man alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, man doch noch verlieren kann.

Zeigt sich die Möglichkeit, doppelt zu gewinnen, weil der Gegner viel „bloße" Steine hat, so macht man ihm Platz zum Einwerfen, damit er, wenn er nicht über die Bände gelangen kann, mehr „bloße" vom „Hause" aussetzen oder mehrere von seinen Bänden, wo er sie hat, brechen muß. Inzwischen kann man sich zwei oder drei „bloße" von seinen Steinen zum Hinterhalt, ihn, wo es nöthig ist, zu schlagen, behalten, damit er so mehr „bloße" Steine, als er einwerfen kann, bekommt; man muß aber Platz haben, um mit seinen Steinen fortrücken zu können. Sieht man indes beim Fortrücken seiner Bände keinen Vortheil, so behält man sie zuerst lieber zur Linken und sieht, wo man dem Gegner viele „bloße" herausschlagen und ihn aus dem Brett drängen kann. Er kann daher nicht eher weiterspielen, bis man ihm Raum gegeben; unterdessen kann man sich ein festes Spiel machen. Man ist aus dem Brett geschlagen, wenn man mehr „bloße" oder herausgeschlagene Felder hat als Felder, worauf man wieder einwerfen kann. Hat man drei Bände zur Linken stehen, und der Gegner hat drei oder mehr „bloße" Steine, so kann er nicht eher einwerfen, als man nicht weiter fortgerückt ist oder einen von seinen Bänden durchbrochen hat. Macht man aber mehr Bände, als anfangs bestimmt wurde, so kann der Gegner auch, je nachdem sein Wurf ist, die Bände des Andern schlagen, oder dieser muß zwei Steine von seinen Bänden, die er verlangt, herausnehmen. Um die herausgeschlagenen Steine wieder hereinbringen zu können, müssen freie Felder dasein. Hat man ferner einen, zwei oder mehrere von seinen Steinen auf des Gegners Mal stehen, so kann man dort, wenn man Zwei und Eins wirft, die Eins nicht einsetzen; dort aber, wo der Gegner einen und mehrere einzelne Steine auf dem Einwurfsplatze des Andern stehen hat, kann dieser einsetzen und schlagen und muß es sogar, selbst wenn es zu seinem Schaden wäre, thun.

Wenn man mit allen seinen Steinen in dem Theil des Brettes zu seiner Rechten herüber ist, so nimmt man je nach dem Wurfe heraus. Wer zuerst mit dem Abnehmen fertig wird und seine Steine herausbekommt, hat gewonnen.

Das Ausnehmen geschieht nach folgender Bestimmung: wirft man ungleiche Augen, so kann man beide oder einen herausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht zu hoch ist, entweder den einen oder beide setzen, nachdem es am vortheilhaftesten ist. Wirft man zwei Dubletten, so kann man vier herausnehmen. Hat man z. B. zwei Bände auf den beiden ersten Feldern im Ausnehmungsplatze stehen und wirft 6 und 5, so kann man von jedem der beiden Bände einen herausnehmen, oder man kann auch von dem ersten Bande den einen Stein herausnehmen und den andern in die Ecke oder Hucke setzen. Wirft man zwei gleiche, nämlich zwei 6, so nimmt man die beiden letzten Bände, also 4 Steine heraus. Es ist eben nicht nöthig, daß man von dem hintersten jedesmal anfange, sondern man kann, wenn z. B. auf dem letzten Merkzeichen 4 Steine stehen (obschon mehr Bände oder Steine dahinter stehen) und zwei 1 werfen, die 4 Steine ausnehmen; stehen 4 auf dem nebenan stehenden Merkzeichen, so kann ich sie alle 4 in die Hucke oder 2 davon ausnehmen und die beiden anderen in die Ecke setzen; wirft man aber (wenn keine hintenan mehr stehen) zwei 6, zwei 4, zwei 3, zwei 2, so nimmt man sie alle 4 heraus.

Hat man 4 Steine auf der ersten Hälfte stehen, und man wirft eine 6, so muß man die 4 Steine herausnehmen; hat man nur einen Band von zwei Steinen darauf stehen, und man trifft eine 6 und eine 5, so kann man die 6 herausnehmen, die 5 aber muß man in die Ecke setzen, es wäre denn, daß man auf dem folgenden Merkzeichen auch etwas stehen hat, so kann man die 5 davon herausnehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen zwei Bände stehen, so daß keine Steine darauf sind, und man wirft zwei 6, so nimmt man die 4 heraus; steht aber noch ein Stein darauf, so muß man noch 4 herausnehmen und einen blos stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft. Hat man z. B. die vier Bände auf den vier letzteren Merkzeichen stehen, so daß man einen Stein auf den ersten hätte, und wirft man nun 5 und 6, so muß man von den ersten 2 Steinen

ausnehmen, und einen „bloß" stehen lassen; wirft man zwei 6 oder zwei 5, so nimmt man die drei ersten Steine und noch einen von dem andern Bande und läßt von diesem einen „bloßen" stehen.

Hat man nur zwei Bände übrig von 4 Steinen, welche auf den beiden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwei 6, zwei 5, zwei 4, zwei 3 oder zwei 2, so kann man 2, von jedem Bande einen, ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen. Hat man einen Band von 2 Steinen auf dem dritten, wiederum einen von 2 Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen, und man wirft 6, 5 oder 4, und dabei eine 1, so kann man 2 Steine, einen von dem ersten und den andern von dem letzten Bande, ausnehmen und den andern setzen; wirft man aber zwei 6, zwei 5, zwei 4, so nimmt man alle 4 heraus.

---

3. Das Pochspiel mit Spielkarten.

Pochen.

(724.) Die Anzahl der Karten beim Pochspiel ist 52. Es können drei, vier bis sechs Personen an dem Spiele theilnehmen. Man vertheilt die Karten sämtlich; das letzte Blatt ist Trumpf, welcher Demjenigen gehört, der Karten giebt.

Das Pochbrett, das zu dem Spiele gehört, besteht aus neun Fächern, wovon das erste mit dem As, das zweite mit dem König, das dritte mit der Dame, das vierte mit dem Buben, das fünfte mit der Zehn, das sechste mit der Sieben, Acht und der Neun (welche zusammen die Sequenz heißen), das siebente mit dem Pocher, das achte mit dem König und der Dame (Mariage) bezeichnet wird. Das mittlere Fach ist zum Spielplatz bestimmt.

In jedes der neun Fächer setzt jeder Spieler beim Beginn des Spieles eine Marke, und wenn Karten gegeben sind, so sieht jeder, ob er die Zehn oder den Buben, Dame, König, As, die Mariage oder Sequenz in der Trumpffarbe hat, und diejenigen Personen, welche Eins oder das Andere haben, ziehen die Marken aus dem mit ihrer Karte übereinstimmenden Fache des Pochbrettes. Was nicht gezogen wird, bleibt für das nächste Spiel stehen.

Sodann besieht jeder seine Karten, ob er keinen Poch, d. h. vier, drei oder zwei As, vier, drei oder zwei Könige, vier, drei oder zwei Damen oder Buben u. s. w. hat. Wer die Vorderhand hat, sagt: „ich poche ein, zwei, drei Marken" oder mehr, wenn er will, und Diejenigen, die auch einen Poch haben, können mithalten, oder überbieten, oder auch passen.

Wenn das Ueberbieten ein Ende hat, so sagt jeder seinen Poch an und zeigt ihn vor, und die Person, welche den höchsten hat, zieht nicht allein den Einsatz im Pochfache, sondern auch das Uebergebotene. Bietet niemand mit, so zieht Der, der gepocht hat, den Einsatz im Pochfach. Wird gar nicht gepocht, so bleibt der Einsatz im Pochfach bis zum nächsten Spiel stehen.

Der Poch von vier gleichen Karten geht dem von drei, und der von drei gleichen Karten dem von zwei Karten vor. Ebenso gelten auch zwei As mehr als zwei Könige, zwei Könige mehr als zwei Damen u. s. w.

Haben aber zwei Personen z. B. jede zwei Asse oder zwei Könige, so gewinnt diejenige, die eine der Karten in der Trumpffarbe hat.

Sodann werden die Karten ausgespielt. Der Kunstgriff besteht nun darin, daß man seine Karten sobald wie möglich wegzubringen sucht. Wer die Vorhand hat, muß also das As zuerst, weil man keine Farbe darauf zugeben kann, und dann die übrigen Karten, wennmöglich nach der Reihe, werfen.

Man spielt auf folgende Art: Gesetzt, man finge mit der Sieben an, so sagt man: sieben, acht u. s. w. in der nämlichen Farbe, die in der Farbe fehlen, werfen die anderen Spieler zu bis zum As. Hier wird die Reihe unterbrochen und Der, welcher das As geworfen hat, kann nach Belieben eine andere anfangen.

So fährt man fort, bis einer von den Spielern alle Karten weggebracht hat. Dieser erhält eine Marke für jede Karte, welche die Spieler noch in Händen haben, nebst dem Einsatz im Spielsache, und Derjenige, welcher die meisten Karten hat, muß jedem von den übrigen Spielern so viel Marken geben, wie ihm Blätter übrig geblieben sind.

Gelber Zwerg.

(725.) Drei bis acht Personen können an diesem Spiele, zu welchem eine volle französische Karte von 52 Blättern und fünf Karten aus einem andern Spiel gehören, theilnehmen, um die sonst übliche Bildertafel mit dem gelben Zwerg zu ersetzen. Diese fünf Karten werden, ein Kreuz von fünf Feldern bildend, so hingelegt, daß Carreausieben, die den gelben Zwerg vorstellt, in die Mitte kommt, an die Ecke links oben der Carreaukönig, rechts oben die Piquedame, links unten der Treffbube und rechts unten die Carreauzehn.

Jeder der Mitspielenden setzt auf die Sieben 5, auf den König 4, auf die Dame 3, auf den Buben 2 Marken.

Wer die niedrigste Karte beim Ziehen hat, giebt und zwar rechts herum, nachdem er links abheben ließ. Spielen drei Personen, so bleiben 7 Karten übrig; sind es Vier, so bekommt jeder 12 Karten und es bleiben 4; bei Fünf erhält jeder 9 Karten und es bleiben 7, und so je nachdem sich die Spielkarten gleichmäßig unter die Spielenden vertheilen lassen, bleiben mehr oder weniger für den Talon.

Die höchste Karte ist der König, die niedrigste das As. Das Bild gilt 10, die anderen Karten so viel als Augen darauf sind.

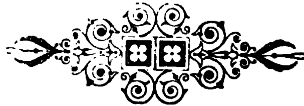
Da man sich möglichst stichfrei zu erhalten sucht, so ist es rathsam, in der Vorhand kleine Blätter auszuspielen; dabei muß man im Laufe des Spiels zu kombiniren suchen, welche Karten weggelegt sind. Wer alle seine Karten loswerden kann, ohne einen Stich zu bekommen, zieht den ganzen Einsatz und erhält außerdem von jedem Spieler so viel Marken, als seine aufgedeckten Karten Augen haben. Aufgedeckt wird, wenn Einer alle seine Karten losgeworden ist.

Trumpf und Renonce giebt es nicht. Auch die Farbe ist bedeutungslos bei dem Bedienen, nur die Augenzahl muß beobachtet werden, und auf die Fünf die Sechs, auf diese die Sieben &c. kommen. Der, welcher in dieser Weise nicht bedienen kann, fällt aus, und behält seine Karten in der Hand, während der Andere weiter spielt. Wer die höchste Karte zugab, dem gehört der Stich und er spielt auch so lange weiter, bis ihm die nachfolgende Karte fehlt.

Wer die Carreausieben ausspielen kann, bekommt, was auf dieser Karte steht, und so desgleichen, wer eine der anderen vier aufgelegten Karten ausspielt, nimmt, was darauf, und muß im andern Fall, wenn er sie in der Hand behält, so viel zahlen.

Die Feinheit des Spieles besteht hauptsächlich darin, so auszuspielen, daß die mit Marken besetzten fünf Karten nicht herauskommen. Wer eine solche Karte in der Hand hat, thut besser daran, sie bald auszuspielen, wenn er darankommt, um den Gewinn zu ziehen, als daß er versucht, noch mehrere Blätter loszuwerden, die er schließlich nur mit einer Marke bezahlt, und hingegen eine in der Hand behaltene Gewinnkarte mit 20 oder 30 Marken und mehr besetzen muß. So kann es kommen, daß Gewinnkarten, die in der Hand bleiben, oder sich unter den weggelegten befinden, vier- bis sechsfach besetzt sein können.

Bei jedem neuen Spiele müssen die fünf Gewinnkarten — mag so viel darauf stehen, wie da wolle — neu besetzt werden, wodurch sich die Gewinnsumme für Denjenigen, welcher im nächsten Spiel diese Karte hat, stark vermehrt.





4. Gesellschaftsspiele mit Spielplan und Würfeln, beziehentlich auch besonderen Karten.

Glocke und Hammer.

(726.) Die sonderbare Zusammenstellung von Glocke, Hammer und Schimmel erklärt sich aus der alten Abstammung des Spieles, die sich bis in die vorchristliche Zeitrechnung verliert; als heidnische Allegorien wurden der Hammer Thors und der Schimmel Wodans zu den Würfelbildern gewählt; später kam die Glocke als das erste Symbol der Christenheit hinzu. — Das Spiel wird mit Bilderkarten und Würfeln vorgenommen, und können sich daran beliebig viele Personen betheiligen. Einer ist der Kassirer, welcher den Einsatz sammelt und überwacht.

Es wird bestimmt oder verabredet, wie viel Marken ein jeder einzusetzen hat. Die fünf zu dem Spiel gehörenden Bilder zeigen: die Glocke, den Hammer; den Schimmel, das Wirthshaus und Glocke und Hammer zusammen auf einer Karte. Diese Karten werden versteigert und das dafür gelöste Geld dem Einsatz hinzugefügt. Es steht jedem frei, so viele Bilder zu kaufen, wie ihm beliebt, oder auch kein Bild durch Bieten und Ueberbieten sich zu eigen zu machen. Wer den Schimmel hat, beginnt mit den acht dazu erforderlichen Würfeln zu werfen und erhält so viele Marken aus der Kasse, wie er Augen ohne Figur geworfen hat. Sind Figuren bei den geworfenen Augen, so muß dem Besitzer der betreffenden Figur die Anzahl der geworfenen Augen aus der Kasse in Marken ausbezahlt werden.

Ebenso erhält dieser von jedem, der den Schimmel wirft, eine Marke, wie dieser auch an sich selbst in dem genannten Falle den Tribut entrichten muß.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis kein Geld mehr in der Kasse ist; weil jedoch der Kassenbestand nie ganz rein aufgeht, so erwächst daraus der Nutzen für das Haus, weil Alle, so viel wie sie aus der Kasse als Gewinn erhalten, nun so lange an das Haus bezahlen müssen, bis gerade so viel Augen, wie noch Marken in der Kasse sind, geworfen werden. Die Anzahl Marken, die noch in der Kasse sind, kommen dabei stets in Abrechnung. Wirft z. B. jemand sieben Augen und es sind nur noch zwei Marken in der Kasse, so darf er nur fünf an das Haus bezahlen. Wirft aber jemand beim „Ausmachen" den Schimmel, so bezahlt er nichts, wogegen der Besitzer des Schimmels, so oft er diesen wirft, eine Marke an das Haus bezahlen muß. Auf den Würfeln sind, wie aus dem Gesagten zu entnehmen ist, die betreffenden Gegenstände eingravirt.

Das Glücksrad.

(727.) Man setzt einen Teller in die Mitte des Spieltisches, auf den der Einsatz gelegt wird. Die Spielenden nehmen ihre Plätze ein, und einer derselben, der zum Kassirer gewählt ist, zieht von dem Teller aus bis zu jedem Einzelnen mit Kreide eine gerade Linie. Auf jede dieser Linien zeichnet der Kassirer wieder sechs kleine Querstriche, so daß nun, wenn alle Linien mit sechs Querstrichen bezeichnet sind, die ganze Zeichnung einem Rade gleicht. Jedem aus der Gesellschaft wird hierauf eine gleiche Anzahl Marken ausbezahlt und der Werth derselben bestimmt. Nun nimmt man eine gewöhnliche deutsche Karte, die der Kassirer mischt und läßt jeden der Spieler unbesehen ein Blatt herausziehen, worauf diese so viele Marken, wie das gezogene Blatt Augen zählt, in den Teller setzen müssen. Das As gilt elf, der König vier, der Ober drei

der Unter zwei und jedes leere Blatt so viel, wie Augen darauf stehen. Jeder legt sein Blatt neben sich und würfelt nach der Reihe mit zwei Würfeln; wirft er die Zahl, die auf seinem Blatte steht, so legt er eine Marke auf den untersten Querstrich seiner Linie. Es wird nun so lange herumgewürfelt, bis Einer zum siebenten Male trifft und von dem sechsten Striche, auf den er stufenweise angekommen ist, in den Teller überspringt und den Einsatz zieht; er muß aber Denen, die bereits auf ihrer sechsten Stufe stehen, die Hälfte ihres Einsatzes aus dem Kassenbetrage zurückzahlen.

Jagdspiel.

(728.) Ein Brettspiel mit Würfeln (Hasard), welches auf den Märkten getrieben wird. Mit dem Ausruf: „Jäger und die Jungfer noch!“ „Fuchs und der Has' noch!“ (d. h. das Bild von Jäger und Jungfer, von Fuchs und Hase ist noch mit einem Fünfer zu besetzen). „Frisch losgesetzt!“ „der letzte Mann noch!“ lockt der Unternehmer den spiel- und gewinnlustigen geringen Mann an sein Tischchen.

Hierher gehören alle die unzähligen Gesellschaftsspiele mit Würfeln und Karten, bei denen die Kartenbilder im Aufgebote versteigert werden.

Die Wallfahrt.

(729.) Bei dieser Belustigung, bei welcher die Blätter den im Glücksrade bestimmten Werth behalten, legt man die 32 Blätter einer deutschen Karte, nachdem sie gemischt worden sind, im Kreise oder Viereck auf den Spieltisch, doch so, daß man zwischen jedem Blatte die Breite eines Blattes leer läßt. Dann zieht jeder aus einem andern Spiel Karten unbesehen ein Blatt und legt dabei zwölf Marken in den Teller, würfelt mit einem Würfel einmal und zählt von dem ersten Blatt in dem Zirkel mit seinem gezogenen Blatte so viele Felder weiter vor, als er Augen warf. Kommt die Reihe zu würfeln wieder an ihn, so zählt er mit seinem Blatte weiter fort. Trifft er ein Feld, auf dem kein Kartenblatt liegt, so zahlt er so viel Marken Strafe in die Kasse, als das Blatt links neben dem leeren Felde mehr oder weniger Augen hat als das seinige. Trifft er aber bei seinem Vorrücken auf ein schon daliegendes Blatt, so bekommt er aus der Kasse so viel Marken, wie sein Blatt mehr oder weniger Augen zählt als jenes, auf welches er trifft.

Wie ist mein Zukünftiger beschaffen?

(730.) Die Gesellschaft kann beliebig groß sein. Alle Mitglieder setzen sich in einen Kreis. Der Wahrsager geht mit einem Spiel Karten herum und läßt jede Dame nach einander dreizehn ziehen, deren Bedeutung in der Tabelle (s. Anhang) angegeben ist und die er laut verkündigt. Auf diese Weise können die jungen Mädchen mit leichter Mühe ihr Schicksal im voraus erfahren und sich freudigen oder schweren Herzens darauf vorbereiten.

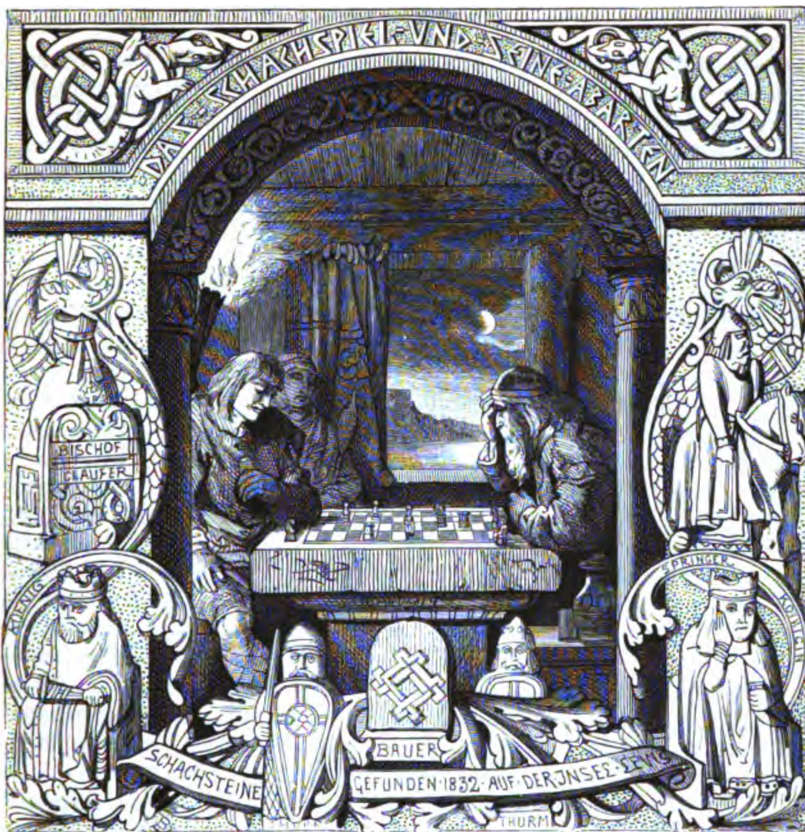
Würfelspiel mit Orakelsprüchen.

(731.) Der Vorsitzende der Gesellschaft erhält die Orakelsprüche zum Verlesen und jeder der Mitspielenden wirft mit einem Würfel oder mit zwei, aber nur einmal.

Mit einem Würfel. 1. Arm, daß sich Gott erbarm. — 2. Klein und krumm, aber nicht dumm. — 3. Dreimal so alt wie du, und bereits gesetzt zur Ruh. — 4. Wetterwendisch wie der Wind und noch ein halbes Kind. — 5. Sucht Geld zu gewinnen mit allen fünf Sinnen. — 6. Immer am Aktentisch fleißig, aber sehr brummig und beißig.

Mit zwei Würfeln. 7. Alt und häßlich, aber zuverlässig. — 8. Sehr bescheiden und wohl zu leiden. — 9. Noch auf niederen Stufen, doch zu Hohem berufen. — 10. Ernst und gemessen, liebt gut zu essen. — 11. Hat viel Verstand und lebt auf dem Land. — 12. Trägt hoch die Nase und huldigt der Phrase.

Pasche. 1. 1. Hat genug an Feder und Buch. — 2. 2. Geige und Klavier sind sein Revier. — 3. 3. Ein Mann von Welt, im Kriege ein Held. — 4. 4. Als Künstler geehrt und auch gelehrt. — 5. 5. Kämpft sich durch alle Schlingen und kann's zu etwas bringen. — 6. 6. Hat Geld und Orden und ist doch nichts geworden



IV.

Das Schachspiel.



Als vollkommenste Art der Brettspiele gilt das Schachspiel, welches, gleich ausgezeichnet durch sein Alter wie seine einheitliche Gestaltung, auch häufig als das schwerste und geistig tiefste aller Spiele überhaupt gerühmt wird. Allerdings ist das Schach kein Spiel für größere gesellige Kreise; gleichwohl erscheint es wie ein lebhaftes Wettspiel, wenn auch nur unter zwei oder vier Personen, um welche sich, im Geiste mitspielend, oft zahlreiche Zuschauer sammeln. Man sieht hier wahre Denkthätigkeit im Spiele, welches als ein wirklicher Probirstein des Geistes nicht dem Zufall oder Glück, sondern lediglich der bessern Einsicht und der tiefern Berechnung den Weg zum Gewinn öffnet. Jeder Mitspieler steht hier für seinen Zug, der, hinlänglich erwogen, die weitgehendsten Nachwirkungen mit sich führt. Und das Schach ist zugleich ein lohnendes Spiel, das seine Erfolge in sich selbst

trägt, je nachdem der Geist es beherrscht oder je nachdem er vom Gesetze der Schwäche sich beugen läßt. Denn dieses ganze Spiel erscheint wie ein geistiger Ernst, bei welchem trotz äußern Schweigens dennoch im Innern ein desto lebhafterer Kampf der Gedanken sich entspinnt, die einander befehden, bemuthmaßen, berichtigen, sich zurückziehen, ja schlagen, ehe noch gezogen ist. So stellt das Schachspiel Mann gegen Mann, bringt Willen an Willen, schärft Geist an Geist; es vertheilt, wie im alten Ritterkampfe gleiche Sonne und Wind, Waffen und Boden den Kämpfern vergeben wurden, die gleichen Kräfte und Mittel, ja es ist selber ein Krieg der Kräfte. Das Schach ist kein leichtes Spiel, etwa für das zarte Kindesalter geeignet, denn es verlangt nicht nur ein waches Auge, schnellen Blick und scharfen Sinn, sondern auch ausschauende Uebersicht und kluge Berechnung; es wird aber eine Schule der Entschließung, des Wagnisses und des Muthes, des Mäßes und der Geduld. Bei ihm findet man die Bahn geöffnet für feldherrlichen Vorausblick sowie für siegesraschen Entschluß, für die zögernde Vorsicht wie für die ablenkende Klugheit; mit einem Worte, das Schach ist ein wahres Jünglings- und Männerspiel. Frühere Jahrhunderte nannten daher dieses Spiel (gleich der ritterlichen männlichen Kunst des Fechtens) das „ritterlich künstlich Schachzabelspil" oder das „alte ritterliche Spil des Schachzabels" oder auch das „edel spil" oder ein „wichtiges hohes Golden- und Ritterlich Spil, was nichts Gemeines in sich hält." Es heißt ferner das „sinnreiche" und jederzeit „hochberühmte Spiel", das „wundersame" — das „unvergleichliche" — das „angenehme" — das „nothwendige" Spiel; und wegen seiner geistigen Kraft hat man es auch stets der heranwachsenden Jugend empfohlen. In ähnlichem Sinne rechnete das Mittelalter dieses Spiel unter die sieben ritterlichen Künste oder Tugenden, als welche das Reiten, Schwimmen, Schießen, Ringen, der Vogelsang, das Schachspiel und das Saitenspiel angesehen wurden.

Nicht selten findet man in mittelhochdeutschen Gedichten von einem guten Rittersmann außer Tapferkeit, Ringfertigkeit, Jagdlust u. s. w. seine Schachkunst („Schachzabel") gerühmt:

„Birsen, beizen unde jagen
Kunde er wol und treip sîn vil;
Schachzâbel unde seitenspil
Daz was sîn kurzewile."

Auch den Geistlichen war das Schachspielen von vielen Seiten her ausdrücklich erlaubt worden. So verdammte zwar Papst Leo X. das Würfelspiel, Schach aber spielte er sehr gern und gut, gleich Dr. Martin Luther, über dessen Fertigkeit im Schachspiel mehr als eine Ueberlieferung uns aufbewahrt ist. In der neuern Zeit ist dann allmählich das Schachspiel aus den Händen bevorzugter Stände immer mehr in das Volk gedrungen und als eine der sinnreichsten Geisteserholungen zu allgemeinem Ansehen, sowohl in Gesellschaften und Vereinen, wie in gebildeten Familien gelangt.

Ueber den Ursprung und das Alter des Schachspieles sind endgültige Ergebnisse auch durch die neuere Forschung noch nicht mit Sicherheit festgestellt worden. Bald hat man die Erfindung des Spieles in eine graue Vorzeit, Jahrtausende vor unserer Zeitrechnung, verlegt, bald wieder in die ersten Jahrhunderte des Mittelalters setzen wollen. Als sicher ist nach allen bisherigen Ermittlungen nur anzusehen, daß die Entstehung des Schach, um welche sich schon früher bei verschiedenen Völkern ein reicher Sagenkreis bildete, aus Indien stammt, von wo dann das Spiel

sehr bald auf die Nachbarländer verpflanzt und zunächst den Chinesen, Persern und Arabern bekannt geworden ist. Im ganzen soll zu jener Zeit das Schach schon in seiner jetzigen Form gestaltet gewesen sein, wenn auch einzelne Steine, im Sinne eines damaligen Kriegsspieles, eine etwas andere Bedeutung und zum Theil eine abweichende Gangweise hatten. Diese Erscheinung hängt naturgemäß mit den das Heerwesen betreffenden Einrichtungen im alten Indien zusammen, denn man nimmt wohl mit einigem Rechte an, daß dieses Spiel als Abbild altindischer Heeresordnung nach dem übereinstimmenden Zeugnis aller Sagen aus Anlaß einer merkwürdigen Kriegsbegebenheit erfunden sei und zwar ursprünglich zur Unterhaltung einer fürstlichen Person, in deren Hause sich jene Begebenheit ereignet hatte. So kam zwischen den heiligen Strömen des Indus und des Ganges die Idee zu dem Schach einem Helden, der im Schatten hoher Palmenbäume von seinen Siegen ausruhte. Zur Erinnerung und Nachahmung schöner Thaten im Kriege erfand er für erfahrene Streiter im Frieden das Spiel, und zugleich zum Unterricht der Jugend auf künftige neue Gefechte.

Sinnreiche Ausschmückung fand diese kriegsbildliche Auffassung des Schach in der persischen Sage über einen Krieg, der zwischen Vater und Sohn ausgefochten sein soll. Es war zur Zeit der Herrschaft Nuschirwans, welcher mit Kraft und Weisheit über Persien regierte und namentlich den Einfluß der Priesterherrschaft auf Staatsangelegenheiten in Schranken hielt. Er nahm seinen geliebten und ihm an Tüchtigkeit ähnlichen Sohn Ormus zum Mitregenten an, den jedoch die eifrige Priesterpartei bald für sich zu gewinnen und sogar zu einer Empörung gegen den Vater zu entflammen wußte. Letzterer aber wollte, aus Liebe zu Sohn und Volk, den Bürgerkrieg meiden und anfangs zu Gunsten des Sohnes von der Regierung zurücktreten. Doch siegte die Rücksicht auf seine treuesten Vasallen und wohl auch die Nothwendigkeit einer weisen Beschränkung des priesterlichen Einflusses. Der Krieg zwischen Vater und Sohn wurde unvermeidlich. In seiner Weisheit und Güte wünschte aber der Schah alles Blutvergießen möglichst zu meiden und namentlich die Person seines Sohnes zu schonen. Die Nachricht, daß auch dieser die möglichste Schonung des Vaters und als entscheidendes Ziel die Gefangennehmung desselben befohlen habe, brachte im Gemüthe des Schah den Entschluß zur Reife, durch wohlangelegte Manöver das feindliche Heer einzuschließen, um es dann ohne Schwertstreich zur Ergebung nöthigen zu können. Wie dieses Ziel zu erreichen sei, das war die einem großen Kriegsrathe zur Lösung vorgelegte Aufgabe. Man zeichnete zunächst die ganze Schlachtordnung, wie sie bei den Persern üblich war, mit Kreide auf ein Brett und stellte dann auf beide Seiten aus Holz geschnitzte Figuren, welche die Truppen vorstellen sollten. Hierauf versuchte man beiderseitige Manöver, bis endlich durch einen Zug, welcher mit der Figur des Elefanten gemacht wurde, Ormus eingeschlossen war. Nach solchem Vorbilde bemühte man sich nun, den Plan einer wirklichen Schlacht auszuführen. Im Grunde genommen befolgten beide Parteien, da sie vorzüglich die Gefangennehmung des feindlichen Oberhauptes im Auge hatten, denselben Plan; nur die Ausführung mag durch die bildliche Vorübung auf Seiten des Schah selbst besser von statten gegangen sein. Das Oberhaupt der Gegenpartei, der junge Schah, sah sich schließlich eingeschlossen und zur Ergebung gezwungen. Zum Andenken an diesen ebenso glorreichen wie in seiner Art einzig humanen Sieg soll dann die Schlachtordnung mit den bildlichen Heeresfiguren aufbewahrt und hieraus das Schachspiel entstanden sein.

Diese ganze Erzählung beruht gewiß nicht auf einem geschichtlichen Vorgange, sondern sie ist offenbar nachträglich zur Verherrlichung des Spieles ersonnen worden. Gleich wenig glaubwürdig erscheint eine arabische Darstellung, nach welcher die Erfindung des Schach durch eine Art Preisräthsel veranlaßt worden, dessen Lösung mit einem Tribute belohnt werden sollte. Es habe nämlich irgend ein persischer Herrscher von seinem Nachbar, einem König in Indien, die Zahlung eines Tributes gefordert. Dieser Letztere sei hierüber ernstlich mit seinen geheimen Günstlingen oder den Ständen des Reichs zu Rathe gegangen. Hierbei habe denn Einer das Schachspiel erfunden, und dieses Spiel sei an den persischen Hof mit dem Berichte übersendet worden, daß, wenn man dort aus eigenem Genie fähig sei, solches Spiel zu enträthseln und die Weise seines Ganges auszufinden, der indische Fürst sich nicht weigern würde, das Verlangte zu leisten, während im andern Falle es bei dem Gegentheil sein Bewenden haben müsse. Inzwischen habe sich an dem persischen Hofe wider alles Vermuthen sogleich einer der Großen aufgeworfen, seinem Könige über dieses Spiel jeden Aufschluß zu ertheilen. Er sei mit dem indischen Gesandten blos darin übereingekommen, daß ihm dieser die Bewegung der einzelnen Figuren zeigte, und sei dann ohne weitere Hülfe im Stande gewesen, richtig zu spielen. Der König von Indien habe darauf den verlangten Tribut auch wirklich entrichtet.

In dieser naiven und für die näheren Umstände der Erfindung selbst nur wenig maßgebenden Begründung liegt insofern ein Körnchen Wahrheit, als daraus erhellt, daß das Schach von Indien nach Persien und nicht umgekehrt überbracht worden ist. Die ganze Erzählung steht übrigens im Einklang mit der von morgenländischen Schriftstellern oft wiederholten Angabe, daß Perser und Inder durch Uebersendung des „Nerdspieles“ (eines Würfelspieles) und des Schachspieles gegenseitig ihren Scharfsinn herausgefordert hätten. Daß jedoch diese Spiele erst ausdrücklich zu dem Zwecke der gegenseitigen Aufforderung erfunden seien, ist wohl schwerlich anzunehmen; sie mochten vielmehr schon längere Zeit vor dem wechselseitigen Austausche bei den bezüglichen Völkern im Gebrauche gewesen sein. Immerhin mag aber der Austausch beider Spiele dazu beigetragen haben, daß man auf den Gedanken kam, bei der Uebung des alten indischen Schach auch eine Zeit lang die Anwendung des Würfels heranzuziehen. In solcher Form benutzte man den Würfel, um durch dessen Augenfall denjenigen Stein zu bestimmen, mit welchem die bezügliche Partei zu ziehen hatte. Das Schachspiel vereinigte in dieser allerdings minder günstigen Gestaltung mit der Geschicklichkeit auch das Glück und mag dadurch einen Vorzug gewonnen haben, welcher längere Zeit hindurch allgemeine Anerkennung fand und selbst noch um das Jahr 1280 in dem damals sehr angesehenen „Spielbuche“ des Königs Alfons X. von Kastilien erwähnt wird. Letzterer behandelte nämlich in jenem Buche die drei Unterhaltungsspiele des Schach, der Würfel und des sog. Brettspieles (unseres Triktrak), gab aber doch schließlich der erstgenannten Geisteserholung den Vorzug. Nach seiner Darstellung hätte sich an dem Hofe eines indischen Königs unter mehreren weisen Rathgebern ein Streit über die Frage entsponnen, ob der Verstand oder das Glück, womit der Mensch begnadet worden, höher zu schätzen sei. Nach der einen Anschauung löse Derjenige, welcher mit Verstand lebe, alle seine Aufgaben ordentlich und selbst wenn er dabei zu Schaden komme, trage er doch nicht daran die Schuld, weil er gethan, was sich gehöre. Zufolge der andern Ansicht hätte aber das Glück weit mehr zu bedeuten, da man sich in dem Falle, wenn der Zufall eingreife, mit noch so viel Verstand doch dem Verhängnis nicht entziehen könne. Eine dritte Meinung

endlich hätte sich dafür entschieden, daß es besser sei, wenn Der, welcher verloren gehen solle, leben bleibe, indem er etwas von dem Einen und von dem Andern entlehne. Letzteres aber sei wahre Weisheit, denn der Verstand, je schärfer er sei, habe auch desto größere Sorge, wie er sich vervollkommnen könne, und ebenso liege im Glück, je größer es sei, desto mehr Gefahr, da es jederzeit unsicher wäre. So bestehe denn die rechte Klugheit darin, vom Verstande Dasjenige zu nehmen, von dem der Mensch einsieht, daß es ihm den meisten Nutzen bringe, und vom Zufall zu behalten, was zu des Menschen Vortheil gereichen würde. Gegenüber diesen drei, von seinen verschiedenen Rathgebern ausgesprochenen Anschauungen habe nun, wie König Alfons weiter vorträgt, der indische König geboten, es möchte jeder ein wirkliches Beispiel als Beweis für seine Behauptung innerhalb einer bestimmten Frist beibringen. Als dann der festgesetzte Tag gekommen, erschienen die Weisen vor dem Könige, und zwar berief sich der Anwalt des Verstandes auf das Schachspiel, indem er darthat, daß Derjenige, welcher größeres Verständnis habe und genauer untersuche, jemalig seinen Gegner besiegen werde; der Verfechter des Glückes hingegen führte das Würfelspiel in die Schranken mit dem Hinweise, daß der Verstand nichts vermöge, sondern nur das Glück, wie sich dies aus dem Zufall ergebe, der dem Menschen bald zu seinem Vortheil, bald zum Schaden leite. Der dritte endlich, welcher für die Verbindung von Glück und Verstand eingetreten war, berief sich auf das Brettspiel (Triktrak) mit den gezählten und ordnungsmäßig auf ihren Feldern aufzusetzenden Steinen, nebst den Würfeln, welche dieselben zum Spiele bestimmen. Er legte dar, wie der in diesem Spiele Erfahrene auch in dem Falle, wenn ihm das Glück der Würfel entgegen wäre, doch vermöge seiner Kenntnis so zu spielen wüßte, daß er den etwaigen Nachtheil aus dem Augenfalle der Würfel wieder ausgleichen könnte.

Welches der drei Spiele, die hier als Belege für die verschiedenen Behauptungen über Glück und Verstand vorgeführt worden, bei dem indischen Könige den meisten Anklang gefunden habe, wird zwar vom Könige Alfons nicht entschieden; er selbst aber erkennt ohne weiteres dem Schachspiel den Vorrang zu und behandelt in seinem Spielbuche dasselbe in erster Linie. Zu solchem Urtheile mag ihn hauptsächlich die innerlich vollkommene und abgerundete Gestaltung des Schach, das übrigens schon damals bei den Arabern zu hohem Ansehen gelangt war, bestimmt haben.

Noch sinniger, als die schon erwähnten Sagen, welche der Erfindung des Schach im allgemeinen einen belehrenden Zweck unterlegen, erscheinen jene Erzählungen, nach welchen das Spiel zur Linderung von Sorge und Schmerz erfunden sein soll. Obenan steht hier die in einem orientalischen Wörterbuche unter dem Namen „Thalachand“ mitgetheilte Erzählung. Dieser indische König habe, aus Kummer über eine verlorene Schlacht, auf seinem von Elefanten getragenen Thronsitze den Geist aufgegeben. Seine Mutter Peritschere (d. i. Schönheit in Engelsgestalt) war untröstlich über den Verlust ihres Sohnes. Einer ihrer geheimen Räthe aus der Zahl der indischen Weisen, Namens Nazîr Dahîr, erfand deshalb das Schachspiel, das an ihrem Hofe eingeführt ward, um ihr die Schmerzen zu lindern und sie durch einen angenehmen und zugleich zweckmäßigen Zeitvertreib zu trösten. Der berühmte Firdusi (der Homer der Perser) machte hierauf folgenden Vers:

„Der Mutter blutendes Herz entlastete dieses Spiel
Des drückenden Schmerzes über König Thalachand.“

In diese Sage mischt sich übrigens ein kriegsbildlicher Zug, sofern das Schach hier zugleich als eine Nachbildung des traurigen Kampfes dargestellt wird, welchen Thalachand gegen seinen Bruder Gkao um der Thronfolge willen geführt und verloren hatte.

Nach einem klassischen Heldengedicht, welches Bischof Vida von Cremona zu Anfang des 16. Jahrhunderts in lateinischer Sprache über das Schach verfaßt hat, haben die Bewohner der Erde dieses Spiel, gleich allem Großen und Schönen, durch Vermittlung der Götter erhalten. Hierbei wird die versöhnende und kummertilgende Kraft des Spieles angedeutet, sofern Jupiter die von ihm geliebte Nymphe Scacchis in den Regeln des Schach unterrichtet habe, um ihr den Gram über den verlorenen Kranz zu lindern.

„Bald darauf wies das ergötzliche Spiel der Erde Bewohnern
Jupiter selbst; er lehrte die Schäfer Italiens dieses
Kampfspiel nach alter Sitte auf ihren Fluren gebrauchen.
Als nach der Sage der Vorzeit er einst die liebliche Scacchis,
Welche die stattlichste war von allen serischen Nymphen,
An dem kleereichen Ufer, wo sie solch Ereignis nicht ahnend
Ihre Schwäne dahintrieb, im Taumel der Liebe umarmte:
Da gab er ihr den zweifarb'gen Buchsbaum als Preis des verlorenen
Kranzes, wie auch die Tafel mit bunten Feldern und reich an
Silber und Gold, und lehrete sie den Gebrauch dieser Tafel.“

Von dem griechischen Kaiser Alexis Komnenus erzählt dessen Tochter Anna Komnena in der Lebensbeschreibung ihres Vaters, daß er während sorgenreicher Nächte zu seiner Beruhigung das Schachspiel geübt habe. In einer neuern hochpoetischen Schilderung ist ausgeführt, wie ein Engel beim Anblick eines mit seinen Puppen spielenden Kindes durch die wehmuthsvolle Betrachtung, daß so reine und schuldlose Freuden dem heranwachsenden Menschen verloren gehen, zur Erfindung des Schach geführt wird:

Ein Engel stieg herab vom Sternenzelt,
Sich umzuseh'n auf uns'rer armen Welt.
Der Ruhm und Glanz läßt ihn vorübergeh'n,
Bei einem Kinde bleibt der Engel steh'n,
Das fröhlich ist, das seine Puppen liebt,
Mit ihnen spielt und ihnen Namen giebt.
„Du“, ruft es aus in seinem heit'ren Sinn,
„Du bist der König, du die Königin!
„Du bist der Ritter, und das ist dein Schloß,
„An diesen Thurm stell' dich mit deinem Roß!
„Ihr Bauern kommt und seht nur an den Putz,
„Den schlanken Laufer mit dem Federstutz!“ —
Des Kindes Auge mit Entzücken sieht,
Wie endlich Alles steht in Reih' und Glied.
Der Engel aber rufet wehmuthsvoll:
„Ach, daß dein Glück so bald entschwinden soll;
„Ach, daß die Menschen nicht wie dieses Kind,
„Bei kleiner Habe froh und glücklich sind!“ —
Da wird dem Engel ein Gedanke wach
Und in die Welt ruft er das sinn'ge Schach.
Wie hat das Kind dem Engel wohlgefallen,
Er schuf die Form nach seines Mundes Lallen.
Jahrhundert' lang in finst'rer Zeit vertrieben,
Ist doch des Engels Gabe uns geblieben.
Sieh' auf dem Brett, wo Geist und Scharfsinn walten,
In ew'gem Reiz das Schöne sich gestalten,



Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Eine Schachpartie im Schlosse Plessis-les-Tours,
gespielt von König Ludwig XI. (rechts) und Karl dem Kühnen (links). Nach einem Miniatur-Bilde in einer Handschrift, aus dem fünfzehnten Jahrhundert von Estienne Porchier.

Sieh', wie der Mann entreißt sich seinen Sorgen
Und noch wie an des Lebens gold'nem Morgen
Mit ganzer Seele vor Figuren steht,
Die ihm doch nur des Drechslers Fuß gedreht! —

Die schönen Schlußverse dieses Gedichtes bezeichnen noch heute und für immer zutreffend den edelsten und lautersten Zweck des königlichen Spieles. Unter sonstigen poetischen Darstellungen, betreffend die Entstehung des Schach, sei hier noch die allgemeiner bekannte Sage erwähnt, nach welcher ein weiser Rathgeber seinen jungen König nicht nur Güte und Menschlichkeit, sondern auch verständige Einsicht und Berechnung habe lehren wollen, und zu solchem Zwecke das Schach als bildliche Darstellung des Verhältnisses zwischen Fürst und Volk dargelegt, sowie die zugestandene Belohnung in Form eines unscheinbaren, aber in Wirklichkeit unerschwinglichen Betrages gefordert habe. Namen und Länder wechseln mehrfach, nur die gedachte innere Begründung bleibt in den verschiedenen Ausführungen der Sage dieselbe. Bald spielt die Erfindung in Chaldäa oder Persien, bald in Indien; dort ist es ein grausamer König Evilmerodach, hier ein junger, durch Schmeichler verleiteter Herrscher Balhib oder Schachram; für jenen ersinnt das Schach ein Weiser, genannt Xerxes, zu Gunsten des Andern der Brahmine Sissa ben Daher, oder auch Nassir. In beiden Fällen habe das Schachspiel den Herrscher belehren sollen, wie der König ohne Hülfe der sich opfernden Unterthanen ohnmächtig untergehe, wie ferner der geringste Mann des Volkes, ein Bauer, zur Entscheidung beitragen, den Thron retten, sich selbst aber zu hoher Würde emporschwingen könne. Mit dem wachsenden Gefallen an dem neuen Zeitvertreibe seien dem Herrscher auch die von dem Erfinder eingeflochtenen weisen Lehren zu Herzen gegangen, und er hätte gerührt seinem Lehrmeister jegliche Belohnung zugesagt. Dieser habe dann, um den Fürsten zu weiser Einsicht und Berechnung anzuregen, nur die unscheinbare Weizenmenge gefordert, welche aus der Summe entstünde, wenn auf das erste der 64 Schachfelder ein Korn, auf das zweite 2, auf das dritte 4 und in gleicher Fortsetzung auf jedes nächste Feld das Doppelte des vorigen gelegt würde. Der Herrscher, zuerst über die sonderbare Bitte erstaunt, hätte den kleinlich Fordernden ungnädig entlassen, nachher aber, als die Schatzmeister mit der Klage erschienen, daß der Reichthum des ganzen Landes, ja der Welt nicht ausreichen würde, den weisen Lehrmeister tiefgerührt zum lebenslänglichen Rathgeber und Freund angenommen. In der That beziffert sich der letzte, bei dem 64. Felde erreichte Betrag auf die ungeheure Zahl von 9223372036854775808; die Gesamtsumme aller auf die einzelnen Felder entfallenden Körner, nämlich 18446744073709551615, würde aber eine Getreidemenge ausmachen, zu deren Hervorbringung viele Tausende von Ernten des indischen Landes erforderlich gewesen wären.

Außer den bisher erwähnten verschiedenartigen Dichtungen und Sagen über die Entstehung des Schachspieles findet sich namentlich bei mittelalterlichen Schriftstellern eine noch weiter gehende bunte Menge unbegründeter Annahmen. Nicht selten sind diese unrichtigen Ansichten durch ungenaue Kenntnis oder Auffassung des Gegenstandes und oft geradezu durch eine Verwechslung mit anderen mehr oder weniger abweichenden Spielen bestärkt und vermehrt worden. So lag es für den engen Gesichtskreis früherer Zeiten nahe, beim Schach, wie bei vielem Andern, nicht über Troja hinaus zu denken, und lange Zeit wurde von Vielen behauptet und geglaubt, daß der griechische Held Palamedes von Euböa das Schachspiel erfunden habe, um bei der zehnjährigen Belagerung den leichtgeistigen Griechen die

Langeweile zu kürzen. Andere haben an zwei bei Herodot erwähnte lydische Brüder, Lydus und Tyrrhenus, gedacht, welche aus Hunger, d. i. um sich über die Qualen desselben während einer Belagerung hinwegzuhelfen, unter anderen Spielen auch das Schach erfunden hätten. In dem altfranzösischen Gedicht „Von der Rose“ aus dem dreizehnten Jahrhundert wird das Schach mit dem Glücksspiel „Alea“ zusammengeworfen und seine Erfindung einem Mathematiker Attalus zugeschrieben. Endlich hat man sogar den Aegyptern, welche so vieles Andere erfunden haben sollten, auch die Ehre der Erfindung des Schach zuerkennen wollen.

Bei den erwähnten und noch anderen Annahmen beging man gewöhnlich den Irrthum, die einfacheren Würfel- und Steinspiele der Alten mit dem weit zusammengesetztern Schach zu verwechseln; ebenso hat man auch das römische Latronspiel (ludus latronum oder latrunculorum) für das Schachspiel angesehen. Indes scheinen jene Spiele eher unserm Dammbrettspiele ähnlich gewesen zu sein.

Anders erscheinen solche Darlegungen über den Ursprung des Schach, welche aus einer bestimmten Tendenz, wie sie namentlich gewisse geistlich-gelehrte Schriftsteller des Mittelalters verfolgt haben, hervorgegangen sind. Unter derartigen Ausführungen zeichnet sich durch besondere Eigenthümlichkeit eine aus jüdisch-theologischer Anschauung entsprossene Idee aus, welche den Endzweck des edlen Spieles auf die göttliche Fürsorge für der menschlichen Seele Wohlfahrt zurückführt. Um die Menschen, welche nach dem Sündenfall ihrer ursprünglichen Herrlichkeit verlustig gegangen, von eitlen weltlichen Dingen, von verkehrten sündlichen Wegen wieder auf den rechten Weg zu bringen, seien durch Nachdenken und Wissenschaftlichkeit ausgezeichnete Spiele erfunden, wodurch die Leute gleichsam wie mit Seilen angezogen werden sollten, indem zugleich die Liebe dabei offenbar in die Augen falle, die Bestrafung aber darunter verborgen bleibe. In solchem Sinne habe nun Gott selbst vorzüglich das Spiel gemacht, welches sich an Herrlichkeit über alle erhebe, nämlich das edle Spiel des Schach, dessen praktische Uebung vor allen anderen Spielen besonders, ja ausschließlich empfohlen werden müsse. Daß eine so überschwengliche Auffassung, welche übrigens im Mittelalter nicht vereinzelt dasteht, damals überhaupt Boden gewinnen konnte, erklärt sich zum Theil auch aus dem hervorragenden Ansehen, welches zu jener Zeit das edle Spiel in gesellschaftlicher Beziehung einnahm. Denn dem ganzen Charakter des ritterlichen und poesiereichen Mittelalters entsprechend, erscheint die Pflege des Schach damals mit einem besondern Glanze umkleidet. Das edle Spiel galt als ein Lieblingsgut der Großen und Vornehmen am Hofe und fand in den fürstlichen Händen vieler Herrscher selbst bevorzugte Uebung. Daher entwickelte sich die praktische wie literarische Ausbildung des Schach schon in seiner vormaligen Gestaltung zu einer hohen Blüte. Leider sind uns nur einzelne Ueberlieferungen aus jener Periode erhalten; doch erkennen wir aus derartigen auf uns gekommenen handschriftlichen Aufzeichnungen, meist arabischen Ursprunges, daß es bereits damals Meister von bedeutender Spielstärke gegeben, die sich als solche eines hohen Ansehens und des wohlwollendsten Schutzes mächtiger Fürsten erfreuten. Unter anderen werden auch der große Khalif Harun al Raschid und seine drei Söhne wie seine Nachfolger als ausgezeichnete Schachkenner gerühmt; ja noch heute müssen wir die uns überlieferten Kompositionen des letzten jener Fürsten, Mutasim Billah, der von 830—842 zu Bagdad regierte, als gediegene Proben hervorragender Spielstärke anerkennen. Lehrreiche wie poesievolle Abhandlungen aus der umfänglichen, mehrere Jahrhunderte fortgehenden arabischen und persischen Schachliteratur verherrlichten außerdem, oft in glänzendem Stile, alle

Vorzüge des edlen Spieles; die höhere Kunstfertigkeit des Blindlingsspielens fand an dem starken Gedächtnis der Araber schon damals eine günstige Unterstützung, und eine genaue Rangordnung auf Grundlage der feinsten Vorgabe-Unterschiede regelte allgemein das Stärkeverhältnis der Meister wie ihrer Nacheiferer. Es ist begreiflich, daß eine so warme Pflege des Spieles bei dem großen Einflusse, den damals arabische Gesittung und Bildung auf das gesamte Europa übte, auch den Geschmack am Schach von dem Süden und Westen gar bald nach den mitteleuropäischen Ländern übertragen mußte. Weiter hinaus, nach dem skandinavischen Norden und vielleicht wohl auch nach England, ist das Schach vermuthlich durch die Normannen gekommen, während es nach Rußland wahrscheinlich unmittelbar aus Asien durch die Tataren gelangte. Im ganzen war auch das Spiel zu jener Zeit bereits so wie jetzt gestaltet, wennschon in Bezug auf die Bewegung einiger wenigen Figuren minder entwickelt; man pflegte es in jener Gestaltung mit dem persischen Worte „Shatranj“ zu bezeichnen. Seine heutige vollkommenere Einrichtung hat es dagegen um die Zeit, als die Buchdruckerkunst in Aufnahme kam, und zwar zunächst im südlichen wie südwestlichen Europa erfahren. Damals wurde vornehmlich in Spanien die Bewegungsfreiheit einzelner Figuren, z. B. des Läufers und der Königin, die früher einen beschränkten Gang hatten, bis zu der jetzt noch üblichen Zugweise erweitert. In Spanien entstanden auch die ersten Druckwerke, welche über einzelne Spielweisen im Schach handeln.



Eine Figur aus dem angeblich vom Khalifen Harun al Raschid an Karl den Großen geschenkten Schachspiel. (Vgl. S. 472, oben.)

Hierauf folgte im 16. und 17. Jahrhundert Italien, und von dort aus verbreitete sich die wissenschaftliche bez. literarische Pflege des Spieles über Frankreich, England, Deutschland sowie über Rußland. Während der letzten drei Jahrzehnte hat dann auch Amerika an der Ausbildung des Spieles in theoretischer, praktischer und literarischer Richtung einen regen Antheil genommen.

Unter den Freunden des edlen Spieles, welche sich durch theoretische oder literarische Entwicklung desselben in seiner neuen Gestaltung verdient machten, sind zunächst die Spanier Lucena und Ruy Lopez sowie der Portugiese Damiano mit ihren lehrreichen Aufzeichnungen aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts zu nennen. In Italien erwarben der Syrakusaner Paolo Boi und der Neapolitaner Leonardo aus Cutri sich großen Ruhm als tüchtige Praktiker, während Giulio Cesare Polerio aus Lanciano und nach ihm später Alessandro Salvio

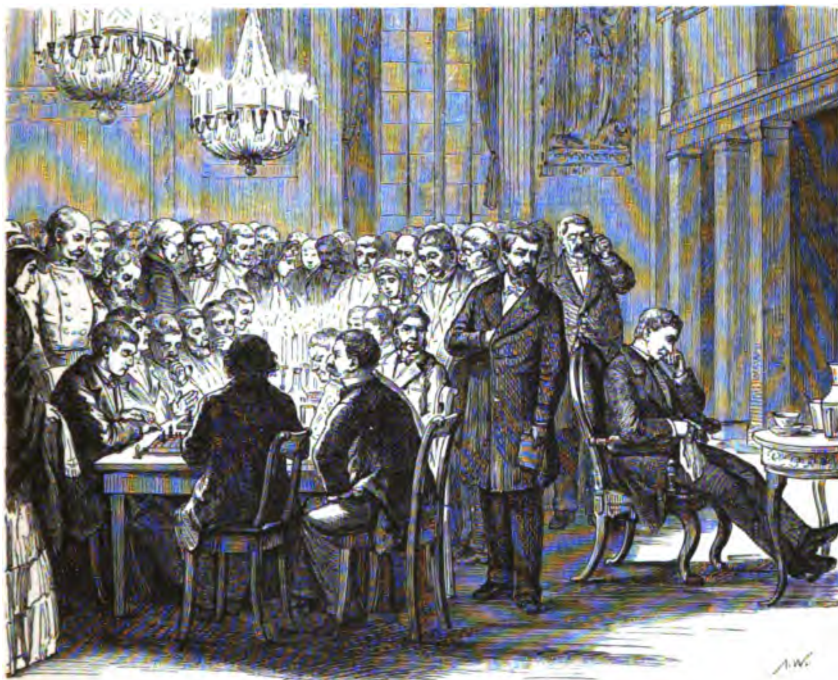
und Gioachimo Greco sich durch theoretische Leistungen hervorthaten. Zu fast gleicher Zeit, um das Jahr 1616, schrieb in Deutschland Herzog August von Braunschweig (unter dem Autornamen „Gustavus Selenus") ein größeres literarisches Werk, betitelt: „Das Schach" oder „Königsspiel", dessen Inhalt sich hauptsächlich an die Ausführungen des Spaniers Ruy Lopez anlehnte. Im folgenden (siebzehnten) Jahrhundert wurde dem Spiele zum ersten Mal eine systematische Behandlung zutheil, welche in verschiedener Richtung, sowohl durch mehrere italienische Meister (wie Carlo Cozio, Giambatista Lolli, Ercole del Rio, Domenico Ponziani) als insbesondere durch den französischen Meister A. D. Philidor entwickelt wurde. Während die Italiener von der freien Benutzung der Offiziere ausgingen, sah Philidor und die von ihm begründete, lange Zeit hindurch herrschend gebliebene Schachschule die Bauern als Seele des Spieles an und machte deren entsprechende Verwendung zum Hauptgesichtspunkte für das praktische Spiel. Dieser Theorie schlossen sich auch in Oesterreich und Deutschland hervorragende Schachkenner, namentlich Johann Allgaier (gest. 1823 zu Wien) und F. W. Koch, an, welcher Letztere um 1814 eine Sammlung der wichtigsten früheren Ausführungen als „Kodex der Schachspielkunst" zusammenstellte.

In neuerer Zeit wurden zunächst durch englische Schachfreunde, unter Anleitung des Meisters W. Lewis, die Gegensätze thunlichst vermittelt und hierdurch die Anfänge einer allgemeinen theoretischen Bearbeitung geschaffen, welche bei den verschiedenen denkbaren Spielarten auf eine sachgemäße und durch vorgefaßte Gesichtspunkte unbeirrte Ausführung abzielt. Dem englischen Beispiele folgten im fünften Jahrzehnt unseres Jahrhunderts mehrere deutsche Schachfreunde, die vornehmlich an den Plätzen Berlin, Leipzig und Breslau einflußreiche Schachkreise ins Leben riefen, während gleichzeitig ein hervorragender russischer Theoretiker, Hofrath v. Jänisch in St. Petersburg, viele verdienstliche, aber im ganzen noch auf die altfranzösische Theorie Philidors begründete Arbeiten verfaßte.

Unter den Berliner Meistern regte der früh verstorbene Paul R. v. Bilguer die Ausführung eines großen theoretischen Schachwerkes („Handbuch des Schachspiels") an, welches nach seinem Tode der durch vielseitige schachliterarische Arbeiten gediegenen Inhalts ausgezeichnete Meister v. Heydebrand und v. d. Lasa vollendete und dann mehrfach in neuen vervollkommneten Auflagen erscheinen ließ. Beide Meister hatten vornehmlich an dem Oberlehrer Ludwig Bledow, einem geistvollen Praktiker und zugleich begeisterten Freunde der Schachliteratur, einen anregenden Lehrmeister gefunden, welcher kurz vor seinem Ableben (1846) das erste periodische Schachorgan, die noch gegenwärtig (jetzt in Leipzig unter J. Minkwitz) erscheinende „Schachzeitung", begründete. Den berühmtesten Matador deutscher Schachpraxis stellte aber Breslau in dem Prof. Adolf Anderssen (gest. 1879), welcher die deutsche Meisterschaft bei zahlreichen öffentlichen Wettkämpfen sowohl im Inlande wie im Auslande ruhmvoll vertrat und häufig als Preisträger aus veranstalteten Weltturnieren (z. B. in London, Paris, Wien 2c.) hervorging.

In Leipzig endlich wirkte längere Zeit hindurch der aus Magdeburg stammende Meister Dr. Max Lange, welcher, als kenntnisreichster Schachfreund alle Gebiete des edlen Spieles gleichmäßig umfassend, in zahlreichen Schriften und Werken dem Schachspiel zuerst eine wahrhaft wissenschaftliche Auffassung und Behandlung abgewann, indem er zugleich für die praktische Förderung des Schach durch die Anregung und Mitveranstaltung größerer Schachversammlungen (zunächst in den Rheinlanden, sodann in Hamburg und Leipzig) und nicht minder durch die

Einführung zahlreicher theoretischer Neuerungen bedeutende Erfolge erzielte. Unter den Schachfreunden, die aus seinen gediegenen Arbeiten wesentliche Anregung und Schulung erhielten, steht obenan der amerikanische Meister Paul Morphy, welcher eine Zeit lang (in den Jahren 1858 bis 1860) alle zeitgenössischen Schachgrößen durch sein glänzendes und gediegenes Spiel in den Schatten stellte.



Das zehnfache Blindlingsspiel von Louis Paulsen gelegentlich des in Düsseldorf 1862 abgehaltenen ersten rheinischen Schachkongresses.
General von Hanneken. Dr. Lindau. Dr. Max Lange. L. Paulsen.

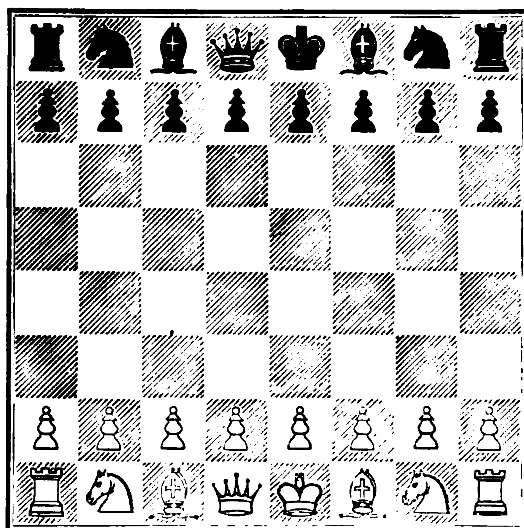
Von neueren deutschen Berühmtheiten des Schachspieles sind hauptsächlich der Meister Louis Paulsen, welcher zuerst das Blindlingsspiel (die Kunst, mehrere Partien gleichzeitig ohne Anblick der Schachbretter zu spielen), in größerm Mäßstabe pflegte, ferner J. Zukertort (jetzt in London), E. Schallopp in Berlin, B. Englisch und J. Schwarz in Wien hervorzuheben, während in England, wo ehemals Max Donnel (gest. 1837) und Staunton (gest. 1876) sich auszeichneten, gegenwärtig J. Blackburne und S. Winam voranstehen; in Frankreich aber, wo nach Philidors Tode Deschapelles, dann Labourdonnais und St. Amant glänzten, jetzt Rivière und Rosenthal als Vorkämpfer gelten.

Ueber die theoretischen wie literarischen Leistungen verschiedener Zeiten wird eine Uebersicht am Schlusse unseres Abschnittes über das Schachspiel die erforderlichen Daten angeben. Hier lassen wir zunächst eine allgemeine Beschreibung des Schachmateriales folgen und schließen daran die Entwicklung der Grundregeln wie der praktischen Spielgesetze, die nach der Fassung zweier hervorragender Autoritäten, des Herrn v. d. Lasa und des Dr. Max Lange, dargestellt werden sollen.

A. Beschreibung des Schachmateriales.

Das Schachspiel wird in seiner gewöhnlichen Form von zwei einander gegenübersitzenden Personen auf dem Schachbrett mit den Schachfiguren gespielt, indem sie bei abwechselnder Bewegung einzelner Figuren den Endzweck des Spieles, der auf eine bestimmte Figur, den König, abzielt, zu erreichen streben.

Das Schachbrett besteht aus einem Quadrat, welches in vierundsechszig gleiche Felder abgetheilt ist. Dieselben sind abwechselnd hell und dunkel, gewöhnlich weiß und schwarz gefärbt, und zwar in solcher Weise, daß alle Felder derselben schräge Linien von gleicher Farbe bilden. Das Brett wird so zwischen die beiden Spielenden gelegt, daß jede Partei zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.


Die Aufstellung der Schachsteine zu Anfang des Spieles.

Die Schachfiguren bestehen aus zwei einander gleichen Haufen zu je 16 Stück. Beide unterscheiden sich durch helle und dunkle, gewöhnlich weiße und schwarze Farbe, und je einer derselben wird dem einen der beiden Spielenden zugetheilt. Die acht kleineren einander gleichen Steine jeder Partei werden Bauern, die übrigen acht größeren aber Offiziere genannt.

Unter den Offizieren ragt durch seine Größe der König hervor, welcher die wichtigste Figur des Spieles ist. Nach demselben kommt die Dame, welche mitunter auch Königin genannt wird. Die außerdem noch übrigen Offiziere jeder Partei bilden drei Päre: zunächst die Thürme, welche sich durch eine thurmähnliche Gestalt auszeichnen; sodann die Läufer, welche meist von schlanker Gestalt sind, und entweder ein Gesicht nebst Federstutz tragen oder die Form eines Bischofshutes (nach der englischen Bezeichnung Bishop) tragen, endlich die Springer, kenntlich an einem Pferdekopfe und zuweilen auch Rössel oder Ritter genannt.

Jede Partei hat also sechs verschiedene Arten von Figuren, nämlich:

1) einen König: 2) eine Dame:

3) zwei Thürme: 4) zwei Läufer:

5) zwei Springer: 6) acht Bauern:

Die Stellung dieser verschiedenen Steine auf dem Brette wird durch vorstehende Abbildung (Diagramm) veranschaulicht, wonach der Anfänger als erste praktische Uebung nun seine Schachfiguren auf dem Brette aufstellen möge.

Zur Beschaffung geeigneten Schachmateriales ist heutzutage in zahlreichen Drechslerläden, Spiel- und Kurzwarenhandlungen hinreichende Gelegenheit geboten. Man beachte jedoch bei der Auswahl von Brett und Figuren, daß sich für den praktischen Gebrauch am besten ein Spiel aus festem Holze, insbesondere aus Buxbaum oder Pockholz, empfiehlt; auch müssen die Felder des Brettes im richtigen Verhältnis zur Größe der gewählten Steine stehen, d. h. genügenden Spielraum für den Untersatz der Figuren bieten, da durch allzu gedrängtes Zusammenstehen benachbarter Steine die freie Uebersicht des Schachbrettes nicht unwesentlich erschwert wird. Für die Form der Schachsteine lassen sich drei Hauptrichtungen von einander unterscheiden.





Zwei verschiedene Typen von Schachfiguren: Form des Königs.

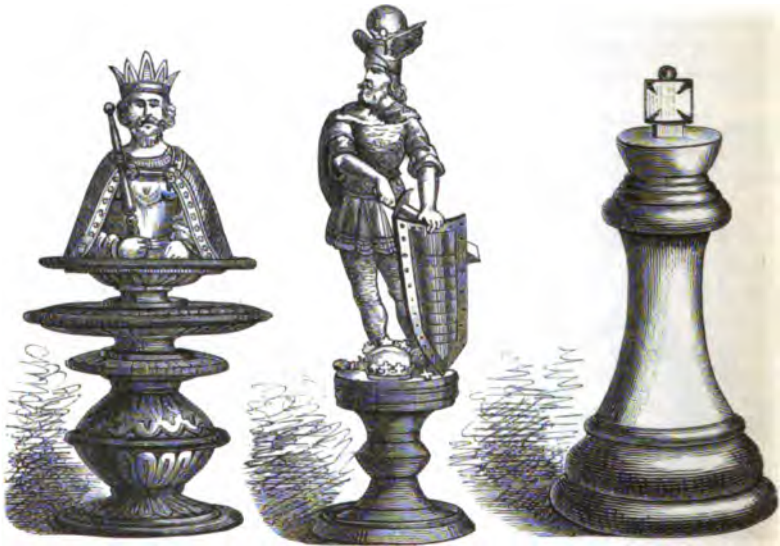
Figur aus einem mittelalterlichen Spiele zur Zeit des Jakobus von Cessolis, XIII. Jahrhundert.

Figur aus einem mittelalterlichen Spiele zur Zeit Jakob Mennels, XV. Jahrhundert.

Zunächst die einfache schlanke Gestalt, welche die einzelnen Figuren vorwiegend durch verschiedene Länge markirt, ist fast ausschließlich in Frankreich beliebt; der massive gedrungene Bau ist in England heimisch, während Deutschland im allgemeinen die Mitte zu halten scheint. Unter den Spielen von gleich solider wie gefälliger Bauart mögen gegenwärtig die englischen sogenannten Staunton-Chess-Men von Elfenbein den Vorzug verdienen. Zum Reisegebrauch werden zuweilen Spiele mit flachen Steinen ausgeboten; diese erscheinen uns nicht empfehlenswerth, eben so wenig die sogenannten Schachtische, deren Platte ein eingelegtes Schachbrett enthält. Natürlich hat bei allen diesen Dingen die individuelle Geschmacksrichtung ein weites und freies Feld, und mit dem neu aufblühenden Kunstgewerbe scheint das Drechslerhandwerk auch der schönern Gestaltung von Schachfiguren wieder größere Aufmerksamkeit zuzuwenden.

In früheren Zeiten müssen kostbare und künstlich gearbeitete Schachspiele, die im Mittelalter nicht selten zu Ehrengeschenken bestimmt wurden, außerordentlich

beliebt gewesen sein; es wurden dazu alle möglichen, oft sehr werthvollen Stoffe, wie Gold, Silber, Jaspis, Bernstein, Krystall, Perlmutter u. s. w., verarbeitet. Von ganz besonderm Werthe soll unter Anderm das Schachspiel gewesen sein, welches nach einer alten Ueberlieferung der berühmte Khalif Harun al Raschid einst dem Kaiser Karl dem Großen zum Geschenk gemacht habe; es ist aber wahrscheinlicher, daß diese Figuren aus einer spätern Zeit stammen. Die großen und wuchtigen Schachbretter wie Schachsteine des Mittelalters sollen sogar bisweilen von leidenschaftlich erregten Spielern in augenblicklicher Aufwallung als Schutz- und Trutzwaffen gemißbraucht worden sein.



Drei verschiedene Typen von Schachfiguren: Form des Königs.

Figur aus einem Spiele deutscher Art, in Holz üblich, zur Zeit des Herzogs August von Braunschweig (Gustavus Selenus), XVII. Jahrhundert.

Figur aus dem zu Ehren Paul Morphy's hergestellten Spiele, in Metall.

Figur aus einem gegenwärtig in England gangbaren Spiele, der sogenannte Staunton-Chess-Men, in Elfenbein.

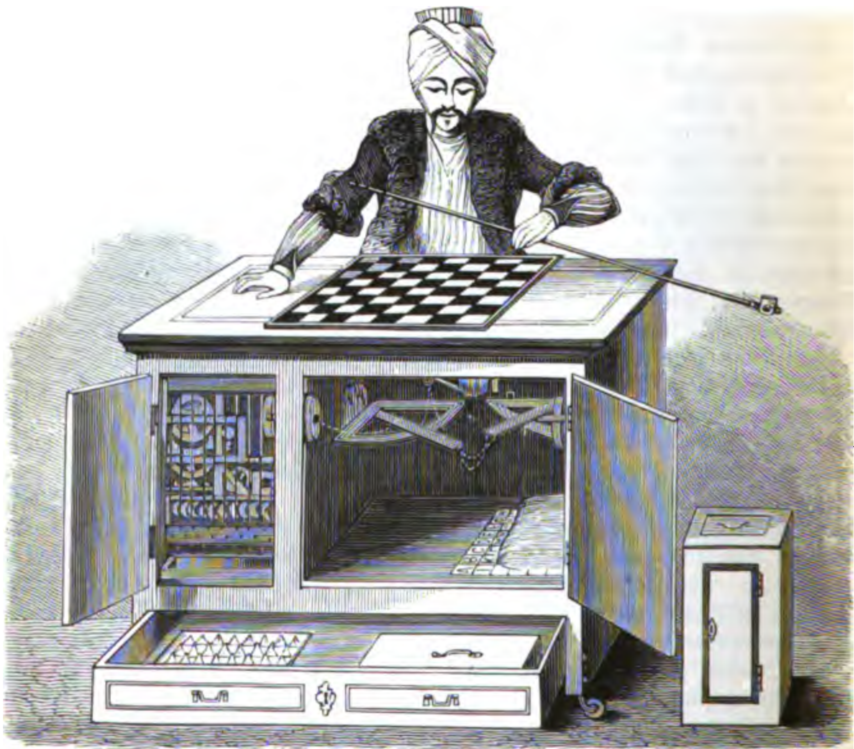
Aber auch in der Neuzeit werden noch schwerwiegende und mit besonderer Kunst, namentlich aus Metall hergestellte Figuren angefertigt, doch ist deren Anschaffung weniger für die Praxis als vielmehr für den Zweck des Luxus besonders für Gelegenheitsgeschenke zu empfehlen. Ein besonderes fein gearbeitetes Spiel solcher Art wurde im Jahre 1859 als Ehrengeschenk dem amerikanischen Meister Paul Morphy von seinen dankbaren Landsleuten verehrt. Die Thürme in diesem Spiele sind in Form von Elefanten und die Springer als halb aufrecht stehende Rosse gestaltet. Die übrigen Steine tragen auf der einen Seite, in Goldbronze, einen altdeutschen, auf der andern, in Silber, einen altrömischen Charakter. Der König ist einerseits durch einen westgothischen Heerführer, anderseits durch einen Feldherrn aus Cäsars Zeit (jemalig mit Untersatz 10 cm hoch) dargestellt; die Dame durch eine weibliche Gestalt mit lang herabwallendem faltenreichen Gewande, einmal in altdeutscher, sodann in römischer Haltung und Tracht; die Läufer sind als Kriegsoberste des westgothischen und des altrömischen

Heerwesens, die Bauern als entsprechende Fußsoldaten gebildet. Die einzelnen Felder des Brettes endlich sind aus Elfenbein und Ebenholz gefertigt; das Brett selbst ist mit gefälligen und sinnreichen Zeichnungen sowie mit einer passenden Inschrift aus Gold verziert. Das ganze Spiel machte einen überaus glänzenden Eindruck, eignet sich aber, wie schon erwähnt, weniger zum eigentlichen praktischen Gebrauche.

Einen gleichfalls ganz andern Zweck verfolgte die im Mittelalter häufig vorgekommene, in neuester Zeit aber seltener gepflegte Anwendung von lebenden Figuren, d. h. von passenden Menschengestalten, die in entsprechende glänzende Tracht gekleidet, ihre Bewegungen auf einem großen Schachparkett oder getäfelten Fußboden ausführen. Die beiden Spieler, welche mit dem lebenden Materiale wider einander kämpfen, nehmen gewöhnlich auf erhöhten Sitzen zu beiden Seiten des Schachparketts Platz, um dann durch vorher eingeschulte Zurufe die lebenden Figuren zu lenken. Früher mag ein solcher Luxus wirklich von einzelnen hohen Herren, denen entsprechende Kräfte zur Verfügung standen, wiederholt gepflegt worden sein. Auf dem Felde bei Roßwald in Oesterreich kennt man noch heute den Platz, auf welchem einst Graf Hoditz mit Friedrich dem Großen Schach gespielt haben soll, wobei man die Figuren durch entsprechend gekleidete Bauernknaben darstellen ließ. In ähnlicher Weise erfreute sich Johann von Oesterreich, Philipps IV. Sohn, am Schachspiel mit lebenden Figuren, und ein Herzog von Weimar hatte sich in seinem Schloßhofe einen Platz von weißem und schwarzem Marmorgetäfel einrichten lassen, um darauf mittels Soldaten das Schachspiel zu üben. Heutzutage liegt derartigen Spielereien meist ein besonderer Zweck, eine öffentliche Schaustellung oder eine gesellschaftliche Belustigung, eine Art Kontertanz, eine Maskerade u. dgl., zu Grunde. So wurde noch im Jahre 1854 auf dem Nationaltheater zu Pest durch das Schauspielpersonal eine Schachpartie aufgeführt, welche vorher zwischen dem Direktor der Oper, Erkel, und einem berühmten Schachmeister (Szen) wirklich gespielt war. Die Läufer erschienen bei dieser Gelegenheit nach französischer Anschauung als Narren, und die Bauern wurden einerseits durch Knaben, anderseits durch elfenartig gekleidete Mädchen dargestellt. Auch sind in verschiedenen Städten Amerika's während der letzten Jahre (1878 bis 1880) wiederholt Schachkämpfe mit lebenden Figuren ausgefochten worden, woraus die Unternehmer durch entsprechende Eintrittspreise sogar Gewinn ziehen. In der Regel stellt man hierbei den Schachboden, auf einer Gesamtfläche von 100 qm, aus doppelfarbigem Flanell her und kleidet die darstellenden Personen in phantastische Gewänder, einerseits von der Grundfarbe roth, anderseits blau, während die auf erhöhtem Stande einander gegenübersitzenden Schachmeister, welche mit einander kämpfen, ein kleines Schachspiel vor sich haben, auf dem sie die auszuführenden Züge zuvor überlegen, ehe sie das Kommando zur entsprechenden Bewegung auf dem großen Schachparkett ertheilen.

Es sei bei dieser Gelegenheit schließlich noch einer besondern Schaustellung, zu welcher das Schachspiel Anlaß gegeben hat, gedacht, nämlich des sogenannten Schachautomaten, einer Art Kunstwerk, welches im vorigen Jahrhundert von dem österreichischen Mechaniker Wolfgang von Kempelen hergestellt wurde. Dasselbe bestand aus einem mit vielem Räderwerke angefüllten großen Kasten, an welchem ein Schachspiel angebracht war, dessen eine Partei von einer dahinter befindlichen, in türkische Tracht gekleideten Automatenfigur geführt wurde. Bevor diese Figur mit irgend einem dazu gewillten Zuschauer den Kampf aufnahm,

wurden zur beliebigen Einsicht mehrere Thüren des Kastens, die nichts weiter als ein reiches Rädergetriebe erblicken ließen, nach einander geöffnet. Die ganze Künstlichkeit des sogenannten Automaten bestand in einer so geschickten Raumvertheilung innerhalb des Kastens, daß ein Mann von kleiner Gestalt, der nachher den Arm des spielenden Türken leitete, in einzelnen Fächern verborgen bleiben konnte, obschon das zuschauende Publikum nach und nach alle Räumlichkeiten genau in Augenschein genommen zu haben glaubte. Das Räderwerk und andere Aeußerlichkeiten dienten nur dazu, um die Täuschung zu vervollständigen, so daß nicht Wenige an das rein mechanische Spiel der leblosen Figur selbst geglaubt haben.



Der Schachautomat von Wolfgang von Kempelen.

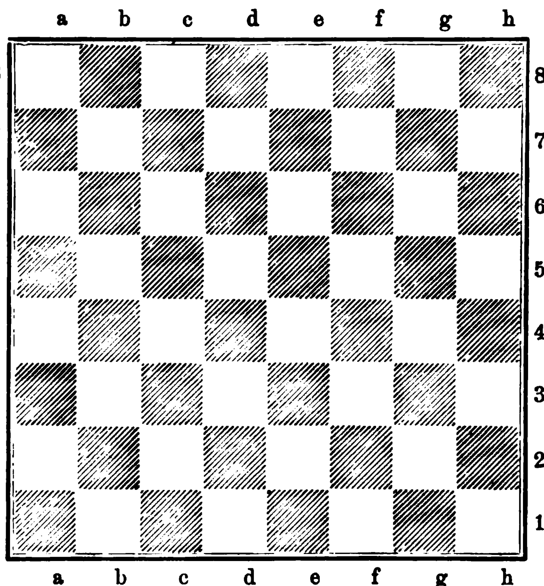
Zur Erklärung des Geheimnisses, welche auf die verschiedenste Weise versucht wurde, erhoben sich in Zeitblättern wie Broschüren damals zahlreiche Stimmen, um in mehr oder minder glaubwürdiger Weise den Schleier zu heben. Zum ersten Male wurde die sogenannte Schachmaschine von Kempelen um das Jahr 1769 vor dem kaiserlichen Hofe zu Wien vorgeführt, später auch öffentlich in Paris und London gezeigt. Die Kunde von ihrem Geheimnis soll durch Friedrich den Großen um eine bedeutende Summe erkauft worden sein; im Jahre 1806 spielte auch Napoleon, später Eugen Beauharnais mit ihr. Nachdem der Verfertiger im Jahre 1804 gestorben war, ging die Maschine in den Besitz von Mälzl, dem bekannten Erfinder des Metronoms, über, welcher sie in verschiedenen

Hauptstädten Europa's, im Jahre 1820 zum zweiten Male in London, zur Schau stellte und zum Zwecke der Schachspielführung zuletzt durch den starken Schachspieler Mouret, der im Innern verborgen das Spiel des Türken führte, unterstützt wurde. Später soll die Maschine nach Amerika gebracht worden und dort zu Philadelphia am 5. Juli 1854 verbrannt sein. Es sind dann, zunächst in Amerika und weiterhin zu London mehrfache Nachbildungen des Schachautomaten versucht worden und unter verschiedenen Namen wie „Ajeeb", auch „Mephisto" u. s. w. in einzelnen Städten Deutschlands, insbesondere während des Jahres 1877, vorgeführt worden.

B. Die Grundregeln des Schachspiels.

a. Das Schachbrett.

Die 64 einzelnen Felder des Schachbrettes, auf welchem die Figuren bewegt werden, bedürfen zur bestimmten Angabe ihrer verschiedenen Bewegungen einer genauen Bezeichnung, Notation genannt, für welche früher sehr verschiedene Arten in Vorschlag gebracht worden sind. In neuerer Zeit gilt allgemein als einfachste und bequemste Weise der Bezeichnung die sich aus nebenstehendem Diagramm ergebende Notation, welche die von unten nach oben laufenden (senkrechten) Felderlinien mit den Buchstaben a bis h und die von links nach rechts laufenden (wägerechten) Felderreihen durch die Ziffern 1—8 bezeichnet.



Auf jedem einzelnen Felde trifft sich nun ein Buchstabe mit einer Ziffer, und deren Zusammenstellung giebt den Namen des betreffenden Feldes. So heißt das linke Eckfeld unten a1, das rechte Eckfeld oben h8; die vier Felder in der Mitte des Brettes sind d4, e4, d5, e5. Diese Notation muß nun vor allem von dem Schachfreunde so gründlich eingeprägt werden, daß er auf seinem einfachen unbezeichneten Schachbrette sich augenblicklich von der Bezeichnung jedes einzelnen Feldes Rechenschaft zu geben vermag. Bei einiger Aufmerksamkeit kann solche Geschicklichkeit leicht und schnell erworben werden. Wer das Schachspiel ernstlich erlernen will, muß die Felderbezeichnung gründlich inne und das Auffinden der einzelnen Felder genau so im

Griffe haben, wie der Klavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten, und je größer die Fertigkeit, welche man hierin erlangt, desto leichter sind alle ferneren Uebungen im Schachspiel.

Zur Uebung gebe man sich z. B. von der auf S. 470 bildlich vorgeführten Aufstellung der Figuren, und zwar durch bestimmte Angabe ihrer Standfelder, Rechenschaft. Behufs Vergleichung und Prüfung stehe hier die Lösung dieser Aufgabe. Der weiße König steht auf e1, der schwarze auf e8; die weiße Dame auf d1, die schwarze auf d8; die weißen Thürme stehen auf a1 und h1, die schwarzen auf a8 und h8; die weißen Springer auf b1 und g1, die schwarzen auf b8 und g8; die weißen Läufer auf c1 und f1, die schwarzen auf c8 und f8. Die weißen Bauern stehen auf der zweiten Reihe, also auf den Feldern a2, b2, c2 bis h2; die schwarzen auf der siebenten, also auf a7, b7 bis h7. Die Bauern auf e2 und e7 heißen Königsbauern; auf d2 und d7 stehen die Damenbauern; auf c2, f2, c7, f7 stehen die Läuferbauern; auf b2, g2, b7, g7 die Springerbauern; endlich auf a2, h2, a7, h7 die Thurmbauern.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Die auf f1, g1, h1 sowie auf f8, g8, h8 stehenden Offiziere heißen Königsfiguren, die auf a1, b1, c1 sowie auf a8, b8, c8 befindlichen Offiziere sind die Damenfiguren, z. B. auf b1 steht der Damenspringer von Weiß, auf h8 der Königsthurm von Schwarz, auf c1 der Damenläufer des Weißen, auf f8 der Königsläufer des Schwarzen u. s. w.

Für die Bewegung und Stellung der Figuren auf dem Brette gilt nun als erste Grundregel, daß auf jedem Felde zu derselben Zeit nur **eine** Figur stehen darf. Doch kann im Verlaufe des Spieles jede Partei bei einem Zuge ein feindliches Stück vom Brette entfernen, d. h. **schlagen**, falls sie dafür auf das Feld, wo es gestanden hat, eines ihrer Stücke regelrecht zu bewegen in der Lage ist.

b. Die Gangweise der Steine.

Der Gang sämtlicher **Stücke** oder **Figuren**, d. h. Offiziere und Bauern, ist folgender:

Der **Thurm** geht entweder in wägerechter oder in senkrechter Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder.

Der **Springer** (auch Pferd oder Rößl genannt) wechselt mit jedem Zuge die Farbe des Platzes und springt, sein Feld eingerechnet, stets von diesem aus in das dritte Feld, ohne Rücksicht darauf, ob die zwischenliegenden Felder leer oder besetzt sind.

Der Laufer zieht, leere Felder vorausgesetzt, beliebig weit in schräger Richtung, vorwärts und rückwärts, immer auf Feldern derselben Farbe.

Die Dame zieht beliebig entweder wie der Thurm oder der Läufer; greift also im rechten Winkel und schräg zugleich an.

Der König zieht und schlägt nach jeder Richtung einen Schritt ins nächste Feld.

Alle Offiziere schlagen ihrem gewöhnlichen Gange gemäß.

Der Bauer endlich geht nur geradeaus in das nächst vor ihm gelegene Feld, jedoch darf er bei seinem ersten Zuge auch zwei Schritte vorwärts thun.

Der Bauer schlägt stets schräg vorwärts in das nächste Feld rechts oder links und greift nur in dieser Richtung an.

c. Besondere Gangweisen und Grundregeln.

Von Anfang des Spieles an wird abwechselnd von dem einen und dem andern Spieler nur immer eines seiner Stücke gezogen. Allein die Rochade ist ein doppelter Zug von König und Thurm zugleich. Der Thurm von a oder h zieht auf das Feld d oder f neben seinen König, und dieser stellt sich auf die andere Seite dicht neben den Thurm, also auf c oder g.

Die Rochade ist jedem Spieler einmal in der Partie, wenn er will, aber unter folgenden Einschränkungen gestattet:

1) die rochirenden Stücke dürfen noch nicht bewegt worden sein;

2) die Felder zwischen Thurm und König müssen leer sein;

3) der König darf aus dem Schach, d. h. wenn er gerade von einer feindlichen Figur angegriffen ist, nicht rochiren;

4) es müssen auch die Felder, auf welchen Thurm und König nach der Rochade zu stehen kämen, von keinem feindlichen Stücke unmittelbar angegriffen sein;

5) endlich dürfen auch die leeren Felder, welche der König zum Zweck der Rochade durchwandert, von keinem feindlichen Steine angegriffen sein, so daß der König auf einem derselben in Schach zu stehen kommen würde.

Der Bauer, welcher aus seiner ersten Aufstellung zwei Schritte vorrückt, kann bei einem feindlichen Bauer, der schon die Mitte des Brettes überschritten hat, vorübergehen (passare battaglia) und dicht neben demselben zu stehen kommen. Dem Gegner ist dann aber für seinen nächsten Zug und ohne seinen König ins Schach zu bringen oder darin zu belassen, freigestellt, diesen vorbeigegangenen Bauer, als habe derselbe nur einen Schritt gethan, mit seinem daneben stehenden Bauer schräg vorwärts zu schlagen.

Dieses Schlagen nach dem Vorbeigehen (auch das „Schlagen im Vorübergehen“ gewinnt) wird, wenn es sich darbietet, zu einem gezwungenen Zuge, falls kein anderer geschehen könnte.

Jeder Bauer, sobald er die äußerste Reihe des Gegners erreicht, und also nicht weiter vorrücken könnte, bleibt nicht länger Bauer. Er erhält auf dem Randfelde nach freier Wahl seines Besitzers unmittelbar und unwiderruflich für diesen die volle Wirksamkeit einer Dame, eines Springers, Läufers oder Thurms, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob diese Stücke bereits während des Spieles verloren sind oder nicht.

Dem Könige bietet man Schach, d. h. beim Angriff einer Figur auf den feindlichen König wird der bedrohte Spieler durch den Zuruf: „Schach!“ ausdrücklich aufmerksam gemacht. Diese Warnung soll vernehmlich kurz vor oder mit

dem Zuge zugleich, jedenfalls eher erfolgen, als der Gegner ein Stück zu seinem nächsten Zuge berührt.

Sobald auf ein stehen gebliebenes Schach Zug und Gegenzug gefolgt ist, muß die Partie, falls sich die Spieler über die Fortsetzung derselben mit oder ohne Zurücknahme von Zügen nicht sogleich verständigen, als nichtig aufgehoben werden. In der nächsten Partie hat dann derselbe Spieler, welcher in dem nichtigen Spiele zu ziehen begann, wieder den Anzug. Ist Schach gesagt, aber in der That nicht gegeben, so kann der hierauf gemachte Zug zurückgenommen und etwas Anderes gespielt werden, solange nicht der Gegner, welcher das Schach irrthümlich geboten hatte, ein Stück zu seinem nächsten Zuge berührt.

Schachmat oder mat ist der König, welcher von einem feindlichen Stücke angegriffen wird und nicht außer Schach gesetzt werden kann.

Das Mat wird laut angekündigt und beendet das Spiel. Die Partie ist aber auch ohne jeden Zuruf für den matsetzenden Spieler gewonnen.

Außer durch Mat kann das Spiel, es sei denn, daß es von einer Seite früher aufgegeben wird, nicht gewonnen werden. Namentlich bleibt es remis, d. h. unentschieden, wenn ein Spieler immerwährend Schach bietet, oder eine Reihe von Zügen sich von beiden Seiten öfters hinter einander wiederholt. Pat beendet das Spiel und macht es ebenfalls unentschieden, d. h. der König, welcher, ohne im Schach zu stehen, auf kein nicht angegriffenes Feld ziehen, auch sonst keines seiner Stücke irgendwie bewegen kann, hat weder verloren noch gewonnen.

C. Die Spielgesetze oder Bestimmungen für das praktische Spiel.

In gleicher Weise, wie die Grundregeln den sachlichen Gebrauch der Figuren für die Spielführung bestimmen, giebt es nun auch für die Regelung des praktischen Spielens selbst, d. h. für die wirkliche Ausübung der praktischen Spielthätigkeit bestimmte Vorschriften, welche durch Herkommen zu allgemeiner Anerkennung gelangt sind und von den Meistern wie besseren Spielern in ihrem Verkehre unter einander streng beobachtet zu werden pflegen. Und diese Strenge ist um so angemessener, wenn in besonderen Fällen, z. B. bei Wettspielen oder bei öffentlichen Gesamtkämpfen, außer den zunächst betheiligten Kämpfern noch andere Personen (z. B. Zeichner von Einsatzbeträgen, Mitspieler im Turnier &c.) ein bestimmtes Interesse an dem Ausgange der einzelnen Partie, also an der Frage haben, auf welche Seite der Sieg fallen werde. Bei solchen Gelegenheiten kommen natürlich alle persönlichen Abmachungen der Spieler, soweit sie im Widerstreite mit den allgemein gültigen Spielgesetzen oder mit besonderen Kampfbedingungen stehen, in Wegfall, und es tritt lediglich das sogenannte strenge Spiel, wie es die allgemeinen gesetzlichen Spielvorschriften oder besondere Reglements verlangen, in Kraft.

Allgemeine Spielordnungen finden sich schon bei älteren Schachautoren, z. B. in den Werken der spanischen und italienischen Meister aus dem 16. bis 18. Jahrhundert, aufgestellt. In Deutschland ist die älteste bekannte Spielordnung das „Kartell des Schachspiels am kaiserlichen Hofe" vom 21. Juni 1577, welches sich jedoch in der Hauptsache auf die eigentlichen Grundregeln des Schach bezieht. In neuer Zeit haben sich sowohl deutsche Meister, wie v. d. Lasa und M. Lange,

als auch englische und russische Autoritäten, wie Staunton und v. Jänisch, die Ausarbeitung gründlicher Spielordnungen für das praktische Spielen angelegen sein lassen. Für den vorliegenden Zweck genügt es, die wichtigeren Bestimmungen ohne weitläufige Erläuterung in den nachfolgenden kurzen Sätzen zusammenzufassen, welche im wesentlichen die heute allgemein gültigen Normen enthalten, wie sie nicht nur von den Meistern und Schachgesellschaften, sondern auch in der Praxis größerer Schachvereinigungen (deutscher, mitteldeutscher, westdeutscher Schachbund 2c.) anerkannt werden.

a. Anzug und Zeitmāß.

Der Anzug, mit welchem in der Regel die Führung der weißen Steine verbunden ist, wird durch das Lōs bestimmt; er wechselt bei einer Reihe von Spielen zwischen denselben Gegnern mit jeder folgenden Partie, wobei jedoch die sogenannten nichtigen Spiele unberücksichtigt bleiben.

Wird über die Dauer der Bedenkfrist für die einzelnen Züge oder für eine gewisse Anzahl von Zügen ein bestimmtes Zeitmāß verabredet, so bewirkt dessen Ueberschreitung seitens einer Partei, mag letztere noch so vortheilhaft stehen, sofort für sie den Verlust der bezüglichen Partie. Spielen die Parteien trotz vorgefallener Zeitüberschreitung eine Partie weiter, so bleibt deren wirklicher Ausgang, wofern noch dritte Personen ein begründetes Interesse an dem Kampfe haben und dasselbe am Tage der gespielten Partie zur Geltung bringen, ohne Einfluß auf die Anrechnung des Verlustes, welcher jedenfalls derjenigen Partei, die sich der ersten Zeitüberschreitung schuldig machte, zur Last fällt. Auch tragen die Spieler selbst jede Gefahr aus einer unrichtigen oder versäumten Kontrolle der benutzten Zeitmesser, wozu man in der Regel für jede Partei eine sogenannte Weckeruhr benutzt, die solange, als der eine Spieler über seinen zu machenden Zug nachsinnt, im Gange bleibt, nach erfolgtem Zuge aber, bis der Gegner seinerseits gezogen hat, durch Umlegen zum Stillstand gebracht wird.

b. Ausführung der Züge.

Die von einer am Zuge befindlichen Partei berührte eigene Figur soll gezogen und ein von ihr berührtes Stück des Gegners geschlagen werden; es sei denn, daß der Spieler vorher ausdrücklich bemerkt habe, er rücke nur zurecht. Ein offenbar nur zufällig verrücktes oder umgefallenes Stück darf auch stillschweigend ohne weiteres wieder zurecht gestellt werden.

Bei Ausführung der Rochade soll zuerst der König berührt und gezogen werden. — Sobald die Hand das auf ein bestimmtes Feld bewegte Stück losgelassen hat, gilt der Zug als vollendet und darf dann nicht wieder zurückgenommen werden.

Gestattet ein Spieler dem andern, in einzelnen Fällen vom strengen Spiele abzugehen, so hat er deshalb für sich doch nicht gleiche Nachsicht des Gegners in Anspruch zu nehmen. Auch kann eine etwa geübte Nachsicht bei Abweichung des Gegners vom strengen Spiel durch dritte betheiligte Personen angefochten werden, wenn ihre Einsprache sofort und noch vor Vollendung des nächsten Zuges erfolgt.

c. Verfahren bei Regelwidrigkeiten.

Im Falle unrichtiger Aufstellung des Brettes oder der Figuren in einer neuen oder in einer abgebrochenen und dann wieder aufgenommenen Partie kann

vor Vollendung des vierten Zuges jeder Spieler verlangen, daß die geschehene Zügereihe aufgehoben und das Spiel von neuem begonnen, oder der Stand der abgebrochenen Partie wieder hergestellt werde; nach vollendetem vierten Zuge beider Parteien bedarf es hierzu der Einwilligung des Gegners.

Führt bei versäumter Ansage eines Schach der Gegner einen beliebigen Zug, der seinen König im Schach stehen läßt, aus, ohne daß es der säumige Spieler vor seinem nächsten Zuge rügt und an Stelle jenes beliebigen Zuges die Abwehr des Schach verlangt, so kann nachher jede Partei die Aufhebung des Spieles und die Nichtigkeit der Partie verlangen.

Bei gesetzwidrigen Zügen, bei unstatthafter Berührung oder Bewegung mehrerer Stücke, bei Fehlern gegen die gesetzmäßige Rochade u. dergl. hat der Gegner, falls er nicht je nach seiner Wahl irgend einen zulässigen Theil der fraglichen Handlungen ausgeführt haben will, das Recht zu verlangen, daß der Spieler statt seines unrichtigen Zuges zur Strafe den König, welcher hierbei nicht rochiren darf, bewege. Wäre ein solcher Strafzug nicht ausführbar, so steht in diesem Ausnahmsfalle dem Gegner die Wahl zu, entweder die Gesetzwidrigkeit als nicht geschehen anzusehen oder die Partie als nichtig aufzuheben. Tritt in dem neuen, an Stelle der nichtigen Partie, gemachten Spiele derselbe Ausnahmefall ein, so hat der Gegner das Recht, sich das fragliche Spiel als gewonnen anzurechnen. Beim Umwerfen einzelner Figuren oder des ganzen Brettes kann, wenn es zufällig geschah, mangels Einigung der Spieler über den vorigen Stand auf Nichtigkeit der Partie gedrungen werden; geschah es offenbar absichtlich von Seiten des einen Spielers, so gelten im Zweifel die Ansichten des andern Spielers über die fragliche Stellung als maßgebend.

d. Beendigung des Spieles.

Dem lediglich durch Matsetzung zu erzielenden Gewinn der Partie gilt es gleich, wenn der Gegner das Spiel (als verloren) aufgiebt, oder wenn er im Falle einer Abbrechung desselben sich nach Ablauf einer angemessenen beziehlich vorher festgesetzten Frist weigert, das Spiel fortzuführen.

Der Spieler, welcher eine Partie abzubrechen wünscht, kann hierzu, wenn er seinerseits zuvor den letzten Zug thut, die Zustimmung des Gegners verlangen.

Sind beide Parteien geneigt, das Spiel abzubrechen, so hat derjenige Spieler, welcher den Anzug hatte, zuvor den letzten Zug zu thun.

e. Unentschiedener Ausgang (Remis).

Bei dreimaliger ununterbrochener Wiederholung derselben Züge oder Zügereihen kann jeder Spieler die Partie als remis (d. h. als unentschieden) aufheben.

Im Verlaufe des Spieles ist jede Partei berechtigt, eine von ihr selbst auszuführende Abzählung der nächsten fünfzig Züge mit der Wirkung zu verlangen, daß die Partie, wenn der Gegner bis zur vollendeten Abzählung das Mat nicht erzielt hat, als remis gelte. Vorausgesetzt wird hierbei aber, daß entweder der Anfang der Abzählung in das Endspiel fällt, oder daß die begonnene Abzählung, sobald innerhalb derselben irgend ein Stein von einer Seite geschlagen wird, ihre Kraft verliert.

D. Praktische Uebungen im Schachspiele.

Als erste praktische Uebung gilt für den angehenden Schachspieler die Aufgabe, sich mit der Bewegung, d. h. Gangweise der einzelnen Steine oder Figuren, wie sie oben unter den Grundgesetzen des Schachspiels angegeben ist, genau vertraut zu machen. Im allgemeinen lassen sich drei Klassen von Gangweisen unterscheiden. Die eine erstreckt sich auf ganze Felderlinien, zunächst bei dem Thurm, welcher in gerader Richtung sich bewegt, sodann beim Läufer, der schräge Linien durchläuft, endlich bei der Dame, welche beide Bewegungen in sich vereinigt. Die zweite Gangart besteht in der Fortbewegung des bezüglichen Steines in das nächste Feld, und zwar entweder unbeschränkt nach allen Richtungen, beim König, oder nur nach einer Richtung, nämlich gerade vorwärts, d. i. beim Bauer. Die dritte Gangweise endlich ist eine Fortbewegung um zwei Schritte auf bestimmte Felder und zwar von anderer Farbe als das Standfeld, d. i. beim Springer.

Von allen Figuren hat die einfachste Gangweise der Thurm. Steht z. B. ein Thurm in der Mitte des Brettes auf dem weißen Felde e4, so kann er von hier auf ein beliebiges Feld gehen, das in den vier Richtungen e4 nach e8, oder e4 nach e1, ferner e4 nach a4 und e4 nach h4 gelegen ist. Ein Thurm auf dem Eckfelde h1 eines leeren Brettes bestreicht sämtliche Felder des rechten und des untern Seitenrandes, das will sagen, die Felder von h1 nach h8 und von h1 nach a1.

Der Läufer dagegen bestreicht von dem Felde e4 aus die Linien e4 bis a8, e4 bis h1, ferner e4 bis b1, endlich e4 bis h7. Auf einem Eckfelde, z. B. h1, beherrscht er nur die Felder der einen großen Schräglinie des Brettes, nämlich von h1 nach a8, also die Felder g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8. Da die in schräger Richtung fortlaufenden Felder von gleicher Farbe sind, so ist auch der schräggehende Läufer an die Farbe seines Standfeldes gebunden. Daher kann der Königsläufer der Weißen auf f1 (vgl. die Aufstellung der Figuren im Diagramm S. 470) nie die weißen Felder des Brettes verlassen, der Damenläufer auf c1 dagegen nie die schwarzen Felder. Für jede Partei unterscheidet man deshalb einen weißen von dem schwarzen Läufer, je nach der Farbe des ursprünglichen Standfeldes, das heißt, man nennt den Königsläufer der weißen Partei auch den weißen Läufer, ihren Damenläufer dagegen den schwarzen. Umgekehrt ist für die schwarze Partei der Königsläufer auf f8 der schwarze und der Damenläufer auf c8 der weiße.

Steht die Dame, welche nach jeder Felderrichtung über beliebig viele unbesetzte Felder geht, auf dem Felde e4, so sind es acht Hauptrichtungen, nach welchen sie ziehen könnte. Sie kann gerade vorwärts von e4 bis e8, gerade rückwärts von e4 bis e1, ferner rechts ab von e4 bis h4 und links ab von e4 bis a4 gehen; außerdem kann sie in schräger Linie von e4 bis a8, von e4 bis h1, ferner von e4 bis b1 und von e4 bis h7 sich bewegen.

Der König, welcher die Bewegung der Dame, aber auf ein Feld eingeschränkt, besitzt, vermag von dem Felde e4 aus im nächsten Zuge auf eines der acht Felder d5, e5, f5, d4, f4, d3, e3, f3 zu gelangen. Steht der weiße König am Rande, z. B. auf e1, so hat er nur fünf Felder, nämlich d1, f1, d2, e2, f2, zur Verfügung. In der Ecke, z. B. auf a1, hat er nur drei Felder, nämlich a2, b2, b1. Wie viele Züge braucht er nun, um z. B. vom Felde a1 bis nach

h8 zu gelangen? — Antwort: sieben; nämlich 1) von a1 nach b2; 2) von b2 nach c3; 3) von c3 nach d4; 4) von d4 nach e5; 5) von e5 nach f6; 6) von f6 nach g7; 7) von g7 nach h8. Um von e1 nach a6 zu kommen, braucht er fünf Züge, nämlich über die Felder d2, c3, b4, b5, a6, oder auch e2, d3, c4, b5, a6.

Der Springer springt (z. B. vom Felde e4 aus) in alle dritten Felder von anderer Farbe, also, da e4 ein weißes Feld ist, in alle dritten Felder schwarzer Farbe, d. h. in die acht Felder: c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3. Steht ein Springer in der Ecke, z. B. auf h1, so stehen ihm für seinen nächsten Zug nur zwei Felder, nämlich f2 und g3 zu Gebote. Von seinem Standfelde aus beherrscht der Springer drei Felder, z. B. der Königsspringer von g1 aus nur die drei Felder e2, f3, h3. Auf den Mittelfeldern eines Randes hat der Springer vier Züge zur Auswahl, z. B. von a4 aus auf die vier Felder: b6, c5, c3, b2. Je näher der Springer der Mitte zu steht, desto mehr wächst seine Auswahl von Zügen, wie bei anderen Offizieren. Ueber mehr als acht Möglichkeiten hat aber der Springer nie zu verfügen.

Der Bauer ist in der Gangweise am meisten beschränkt; von e4 aus kann er nur einen Schritt vorwärts, nämlich auf das Feld e5 gehen. Ist aber dieses Feld besetzt, sei es von einem Steine der eigenen oder der feindlichen Partei, so kann auch der Bauer auf e4 nicht weiter gehen. Käme aber eine feindliche Figur auf eines der schräg vorwärts liegenden Felder d5 oder f5 zu stehen, so könnte er dieselbe schlagen, d. h. sich auf deren Feld stellen, indem der feindliche Stein entfernt wird. Anderseits können die Bauern von ihrer ursprünglichen Aufstellung aus in ihrem ersten Zuge entweder einen oder zwei Schritte vorgehen, hernach aber bei jedem Zuge nur noch ein Feld vorrücken. Will daher der Spieler den Königsbauer auf e2 bewegen, so kann er denselben entweder nach e3 oder nach e4 ziehen; später jedoch darf der Bauer im ersten Falle zunächst nur nach e4, im zweiten Falle zunächst nur nach e5 vorgehen. Ebenso kann z. B. der Damenbauer von d2 im ersten Zuge von d2 nach d3 oder von d3 nach d4 ziehen, weiterhin aber bei jedem Zuge immer nur einen Schritt (von d3 nach d4, von d4 nach d5 u. s. w.) vorrücken. Nie aber darf der Bauer sich rückwärts bewegen (also z. B. nie von e5 nach e4), und diese Beschränkung unterscheidet ihn wesentlich von dem Gange der Offiziere. In gleicher Weise kann die schwarze Partei, z. B. ihren Damenbauer d7, zunächst entweder nach d6 oder d5 ziehen, weiterhin dann entweder von d6 nach d5, oder von d5 nach d4, nie aber rückwärts, z. B. etwa von d5 nach d6.

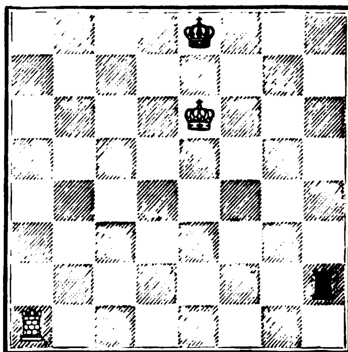
Eine genaue Einprägung und Kenntnis der einzelnen Gangweisen ist nun die erste Bedingung für den weiteren Fortschritt. So übe der Anfänger nicht nur, auf welche Felder jede Figur von beliebigen Standpunkten aus in ihrem nächsten Zuge gehen könnte, sondern auch, in wie viel Zügen sie auf beliebige andere Punkte des Brettes zu gelangen vermag; auch hier ist es Hauptaufgabe des Anfängers, die einzelnen Möglichkeiten rasch übersehen zu lernen, um dadurch zugleich den Ueberblick zu fördern.

Es ist schon unter den Grundregeln (S. 476 unten) hervorgehoben, daß auf jedem einzelnen Felde immer nur eine Figur stehen darf, daß aber das von einer feindlichen Figur besetzte Feld, auf welches ein eigener Stein ziehen könnte, durch Schlagen der feindlichen Figur für den eigenen Stein frei gemacht werden kann. Durch beide Bestimmungen wird die freie Bewegung des Spielers in gewisser Hinsicht eingeschränkt. Stellt man z. B. auf dem leeren Schachbrette den weißen

König auf das Feld d4 und einen weißen Thurm auf d3, so kann weder der König das Feld d3, noch der Thurm das Feld d4, letzterer auch nicht die dahinter befindlichen Felder d5, d6 bis d8 betreten. Stände nun aber ein schwarzer Thurm auf c5, so könnte der König das Feld c5 beziehen, indem zugleich der Thurm c5 von dem Brett entfernt, d. h. geschlagen wird. Wäre jedoch der Thurm c5 durch eine andere Figur seiner Partei, z. B. durch den andern Thurm, welcher auf b5 stände, geschützt, so könnte der weiße König auch den Thurm c5 nicht schlagen, weil sich der König niemals dem Angriffe einer feindlichen Figur (hier des Thurmes auf b5) aussetzen darf. Dasselbe fände statt, wenn der schwarze Thurm nicht auf b5, dagegen der feindliche (schwarze) König auf d6 stände. In diesem Falle dürfte keiner der beiden Könige die Felder c5, d5, e5 betreten, weil er sich sonst dem Angriffe des andern Königs aussetzen würde. Hieraus folgt, daß die beiden Könige vermöge ihrer Gangweise einander nie zu nahe treten dürfen, ein Grundsatz, welcher gleichsam der königlichen Würde entspricht und auch sonst dem ganzen Geiste des Schachspiels allein angemessen erscheint.

Man nennt eine derartige Stellung, in welcher beide Könige einander gegenüberstehen und die zwischen ihnen befindlichen drei Felder sich gegenseitig verwehren, die Opposition der Könige, deren Erreichung im Endspiele, wo der König selbst oft thätig mit eingreift, nicht selten für den Ausgang des ganzen Spieles maßgebend wird.

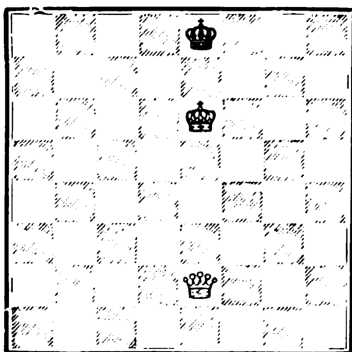
Daß sich an den König überhaupt die Entscheidung des Spieles knüpft, ist schon oben angedeutet worden; auf seiner unabwendbaren Bedrohung seitens der Gegenpartei beruht der Sieg der letzteren. Dieser Zustand des Königs, Matt genannt, in welchem der König dem Angriffe einer feindlichen Figur nicht mehr entzogen werden kann, erhellt am einfachsten aus vorliegendem Beispiele. In dieser Stellung kann die weiße Partei, falls sie zu ziehen hat, durch die Bewegung ihres Thurmes von a1 nach a8 den schwarzen König angreifen und sofort matt setzen, weil er dem Angriffe des auf a8 gestellten Thurmes, der von dort die Reihe a8 bis h8 bestreicht, weder auf eines der Felder d8 und f8, noch auf die Felder d7, e7, f7, welche der weiße König beherrscht, auszuweichen vermag. Wäre aber in der gegebenen Stellung Schwarz am Zuge, so könnte er durch den Zug seines Thurmes von h2 nach d2 im voraus dem mattdrohenden Angriffe des weißen Thurmes begegnen, weil hiernach, im Falle nun Weiß Ta1—a8 zöge, der schwarze Thurm durch den Zwischenzug Td2—d8 das Schach decken, d. h. den Angriff des weißen Thurmes auf den schwarzen König unterbrechen und somit abwehren würde. Außerdem könnte auch Schwarz an Stelle von Th2—d2 durch Th2—h6 seinerseits den weißen König angreifen und zum Rückgange von der sechsten auf die fünfte Felderreihe nöthigen, worauf der schwarze König die siebente Reihe, also eines der Felder d7, e7, f7, wieder zur freien Verfügung erhielte.



Ein anderes nicht minder einfaches Beispiel der Mattstellung ergiebt sich, wenn man beim Stande der beiden Könige auf e6 und e8 anstatt der Thürme

die weiße Dame, und zwar auf das Feld e7, aufstellt. Sie greift hier, gedeckt durch ihren eigenen König, das feindliche Oberhaupt an, ohne daß sich letzteres ihrem Angriffe zu entziehen vermöchte.

Hiernach frage man sich weiterhin, wie in der gegenwärtigen Stellung die weiße Partei ziehen müßte, um in ihrem nächsten Zuge den feindlichen König matt zu setzen. — Die Antwort lautet: Die weiße Dame zieht nach e5, worauf der schwarze König, nunmehr am Zuge, entweder nach d8 oder f8 gehen könnte. Im ersteren Falle würde die Dame durch den Zug De5—b8, im zweiten Falle durch De5—h8 den feindlichen König matt setzen.



Hat man sich nun durch derartige Uebungen den Begriff des Matt klar gemacht, so entsteht nun die Frage, wie in dem wirklichen Spiele dieses Ziel zu erreichen sei. Denn wenn man die von S. 470 bekannte, so wohl verschanzte Aufstellung der Könige inmitten ihrer Heerlager betrachtet, so leuchtet von selbst ein, daß jener Endzweck nicht ohne weiteres ins Auge zu fassen ist. Die beiderseitigen Heere stehen im Anfange einander noch zu fern und werden vorläufig den eigenen König gegen Angriffe feindlicher Steine schützen können. Erst nach mehr oder minder gelungener Entfernung solchen Schutzes, indem z. B. einige der feindlichen Figuren infolge besserer Bewegung der eigenen Steine mit Vortheil geschlagen werden, wird der hierdurch mehr oder minder entblößte König mit Erfolg angegriffen werden, es sei denn, daß die feindliche Partei, wie wir nachher an einigen Beispielen sehen werden, sich grober Fehler gegen die geeignete Behütung ihres Königs schuldig machte und hierdurch dem Gegner schon ein frühes und siegreiches Eindringen in ihr Heerlager gestattete. Bei einigermaßen regelrechtem Verlaufe des Spieles wird sich aber erst eine Schwächung der Streitkräfte vor erfolgreichem Angriffe gegen den feindlichen König nöthig machen, und hierbei ist es für das Schlagen sowie für den gegenseitigen Austausch von Steinen erforderlich, zu wissen, welche Figur man für eine andere des Gegners hingeben könne, oder in welchem Falle man eine Figur dem Angriffe eines feindlichen Steines aussetzen dürfe. Daß unter allen Figuren die Dame den größten Tauschwerth habe, leuchtet aus ihrer großen Bewegungskraft von selbst ein. Man kann sie daher in der Regel nur gegen die feindliche Dame selbst hingeben. Ihr zunächst steht an Werth der Thurm, welcher im allgemeinen für stärker gilt als Laufer oder Springer. Letztere beiden gleichen sich an Werth ziemlich aus, so daß man ohne Nachtheil Laufer gegen Springer oder umgekehrt austauscht; beide bezeichnet man im Gegensatze zum Thurme mit dem Ausdrucke leichte Offiziere. Der an Werth geringste Stein ist der Bauer; ungefähr drei Bauern gelten einem leichten Offizier (Laufer oder Springer) gleich. Für die Hauptfigur des Spieles endlich, den König, der niemals geschlagen wird, giebt es keinen Tauschwerth.

Bei dem gegenseitigen Angriffe der Figuren hat nun der Tauschwerth folgenden Sinn. Wird z. B. ein Springer von einem feindlichen Laufer angegriffen, so ist es nicht nothwendig, jenen Springer diesem Lauferangriffe zu entziehen, sondern man könnte auch eine andere Figur so stellen, daß letztere den

feindlichen Laufer wieder schlagen könnte, falls er den Springer nehmen sollte. In solchem Falle schützt man also, oder vertheidigt oder deckt den Springer. Wird dagegen die Dame oder ein Thurm von einer feindlichen Figur niedern Ranges (von einem leichten Offizier oder Bauer) bedroht, so wäre es nachtheilig, decken zu wollen; man muß dann vielmehr die höheren Steine dem Angriffe der feindlichen niederen Figuren entziehen. Erfordert es aber eine bestimmte Stellung, daß man eine höhere Figur (z. B. den Thurm) gegen eine niedere (z. B. Springer oder Laufer) hingiebt, so bringt man das sogenannte Opfer der Qualität, welches mitunter einen schon eingeleiteten Angriff wesentlich fördern kann.

Ihre praktische Anwendung finden nun diese Regeln in der sogenannten Partie, welche aus der abwechselnden Bewegung von Figuren seitens der beiden Parteien besteht, indem letztere hierbei von der Anfangsstellung sämtlicher Stücke (S. 470) ausgehen, und dahin streben, das Ziel des wirklichen Spieles zu erreichen, d. h. den feindlichen König matt zu setzen.

E. Spielanfänge.

Für den Anfang oder für die Eröffnung des Spieles kommt es vor allem darauf an, daß jede Partei ihre eigenen Steine in Bewegung setze. Erst nachdem die sogenannte Entwicklung der Figuren, wobei man dieselben nach der Mitte des Brettes zu auf passende Felder führt, mehr oder minder glücklich von statten gegangen ist, wird sich bei gegenseitiger Erstrebung des Endzweckes, d. h. der Mattsetzung des feindlichen Königs, ein verwickelter Kampf unter den einzelnen Figuren selbst entspinnen. In dem dann eintretenden Stadium des Spieles, welches man als sogenannte Mitte der Partie (Mittelspiel) bezeichnet, werden gewöhnlich mehr oder weniger Figuren von beiden Parteien geschlagen oder getauscht, und wenn es hierbei zu einem größern Abtausch der Steine gekommen, so daß nur noch wenige Figuren auf dem Brett sich vorfinden, so zeigt sich nach und nach der letzte Charakter der Partie, das sogenannte Endspiel. Zwar ist es möglich, daß bei unvorsichtigem Spiele der einen Partei ihr Gegner schon während der ersten Züge, also in der Eröffnung der Partie, den Endzweck derselben erreichen kann. Allein das sind immer nur Ausnahmefälle, wie sie höchstens nur schwachen und unerfahrenen Spielern gegenüber vorkommen, hier aber zur Warnung durch einige Beispiele veranschaulicht werden mögen.

Man bringe sämtliche Figuren in der bekannten Anfangsstellung (S. 470) auf das Brett, und nehme an, daß man die weißen Steine führe, da sich hierbei die Notation, welche bekanntlich von dem Felde des weißen Damenthurmes a1 ihren Anfang nimmt, bequemer handhaben läßt. Wir lassen die weiße Partei anziehen, und zwar zunächst ihren Königsbauer zwei Schritte vorrücken, also den Zug

1. e2—e4

thun. Dieser Auszug ist im allgemeinen das beste, was der Anziehende thun kann, da er hierdurch zwei wichtigen Hauptsteinen, der Dame und dem Königsläufer, Ausgang gewährt. Manche Spieler pflegen zwar lieber mit dem Damenbauer (1. d2—d4) anzufangen, dieses Verfahren ist aber weniger angreifend, da hierbei der Königsläufer (auf f1), den wir nachher als wichtigste Angriffsfigur für den Anfang des Spieles kennen lernen werden, noch eingeschlossen bleibt. Regelwidrig wäre es jedoch, wie es irrthümlicherweise manche Spieler thun, sogleich im Anzuge zwei Züge zu machen; von den Meistern und besseren Spielern wird diese Unsitte durchaus verworfen.

Fragen wir nun, was die schwarze Partei auf den obigen Zug der Weißen entgegnen soll, so ergiebt sich, zunächst aus denselben Rücksichten wie für den Anziehenden, als bester Anzug die gleiche Bewegung des Königsbauern, also

1. . . . . e7—e5.

Nunmehr lassen wir den Weißen seinen Königsläufer entwickeln:

2. Lf1—c4,

womit nicht nur eine wichtige Figur ins Spiel gebracht, sondern auch zugleich der schwächste Punkt des Gegners, nämlich das Feld f7, welches der feindliche König allein deckt, bedroht wird. Schwarz antwortet vorläufig mit dem gleichen Zuge, nämlich:

2. . . . . Lf8—c5.

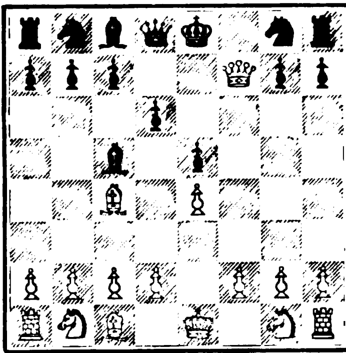
Hierauf wollen wir für Weiß den freien Ausgang der Dame benutzen und diese ebenfalls ins Spiel bringen, durch

3. Dd1—h5,

das heißt, die Dame geht auf das fünfte Feld des rechten Seitenrandes. Sie greift von hier aus den feindlichen ungeschützten Königsbauer auf e5 an, indem sie ihn im nächsten Zuge mit Schach zu schlagen droht. Schwarz beeilt sich, zunächst diesen Bauer sicher zu stellen und zwar mit Hülfe seines Damenbauern

3. . . . . d7—d6

zu schützen. Denn wollte nun die weiße Dame den Königsbauer trotzdem nehmen, so würde sie vom feindlichen Damenbauer, durch d6—e5:, erobert werden. Bei alledem hat Schwarz über der Sorge, seinen Königsbauer zu schützen, ein entscheidendes Versehen begangen; denn Weiß kann nun den schwarzen Königsläuferbauer (auf f7) mit seiner Dame durch



4. Dh5—f7:†

schlagen und dabei zugleich den feindlichen König angreifen. Letzterer darf weder die Dame, weil sie vom Läufer auf c4 gedeckt ist, schlagen, noch kann er sich überhaupt ihrem Angriffe auf irgend eine Weise entziehen. Der schwarze König ist somit matt und Weiß hat schon im vierten Zuge die Partie gewonnen. Schwarz mußte deshalb statt des großen Fehlers, daß er seinen Damenbauer d7—d6 zog, vorerst den Punkt f7 ausreichend schützen, indem er z. B. die Dame vor den König stellte, also Dd8—e7 zog. Denn von diesem Felde aus vertheidigt die schwarze Dame nicht nur ihren Königsbauer, sondern auch den schwachen Punkt f7, wodurch der Plan des Weißen vereitelt worden wäre.

Der soeben durchgeführte Plan der weißen Partei könnte in einer ähnlichen Weise auch dadurch erreicht werden, daß Weiß seine Dame einfach nur zwei Schritte weit auf das Feld f3 vorbewegte, von wo aus sie ebenfalls den schwachen Punkt f7 bedroht. Man erhält dadurch das Spiel:

1. e2—e4		e7—e5,
2. Lf1—c4		Lf8—c5,
3. Dd1—f3		d7—d6,
4. Df3—f7:†	und	Matt,

welches oft als „Schäfermatt“ bezeichnet wird, während der Damenzug d1—f3 den Namen „Schäferzug“ trägt.

Ein anderer kurzer Anfang zeigt überhaupt die schnellste Möglichkeit, das Matt zu erzielen. Wenn nämlich Weiß den schwachen Anzug

1. f2—f4

wählt und, sobald Schwarz mit dem Zuge des Königsbauern einen Schritt

1. . . . . e7—e6

erwidert, durch den noch schwächern Zug

2. g2—g4

die Partie fortsetzt, so kann hierauf Schwarz unmittelbar matt setzen. Der Anfänger beantworte die Frage, mit welchem Zuge?

Es ist der Zug 2. ... Dd8—h4†.

Dieser kurze Anfang hat den besonderen Namen des „Narrenmatt“ erhalten.

Die soeben angegebenen kurzen Spiele kommen unter nur etwas geübten Spielern nicht vor; sie zeigen indes dem Anfänger die Möglichkeit, wie schnell und leicht bereits in den ersten Zügen die Partie verloren gehen kann, und mögen ihm eine Mahnung sein, von den ersten Zügen an vor allem die Sicherheit des eigenen Königs im Auge zu behalten. Uebrigens sind die von Weiß in den ersten beiden Spielen gewählten besseren Anfänge keineswegs ganz korrekt. Denn es ist niemals rathsam, in den Anfangszügen schon die Dame in Thätigkeit zu setzen, da sie leicht von kleineren Figuren des Gegners bedroht und zurückgetrieben werden kann, wobei der Spieler nur Zeit verliert, während der Gegner die eigenen Figuren herausbringt. So kann z. B. in dem gezeigten Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4, Lf8—c5; 3. Dd1—h5, sobald hier Schwarz die korrekte Vertheidigung 3. Dd8—e7 gewählt hat, später die weiße Dame zunächst durch den Springerzug Sg8—f6 bedroht und zurückgedrängt werden. Weiß wird dann Züge verlieren und Schwarz sein Spiel vortheilhaft entwickeln. Es ist deshalb rathsamer, stets die allgemeine Eröffnungsregel im Auge zu behalten, welche vor allem eine folgerichtige Entwicklung der Königsfiguren und sodann die Bewegung der Damenfiguren vorschreibt. Als richtige Eröffnung läßt sich z. B. folgender Spielanfang aufstellen:

1. e2—e4, e7—e5;
2. Lf1—c4, Lf8—c5;
3. Sg1—f3, d7—d6;
4. Rochirt, Sg8—f6;
5. d2—d3, Rochirt;
6. Sb1—c3, Sb8—c6 u. s. w.

F. Spielendungen.

Bei den sogenannten Spielendungen kommt es für den Spieler hauptsächlich darauf an, zu wissen, in welcher Weise mit noch vorhandenen wenigen, aber doch für den Endzweck genügenden Kräften einer Partei der feindliche König zum Matt gebracht werden kann. Als einfachstes Endspiel erscheint zunächst der Fall, in welchem die eine Partei mit König und Dame den Sieg zu erringen hat, da nicht selten bei beiderseits ziemlich gleicher Geschicklichkeit der eine Spieler schließlich einen Bauer übrig behält, welchen er in die Dame führt, um mit dieser Dame das Ziel zu erreichen.

Zur Ausführung des Matt von König und Dame gegen den einzelnen König handelt es sich zunächst um die Lösung der Aufgabe, den feindlichen König auf eine Randlinie des Brettes zu treiben. Die Dame schneidet mit Unterstützung ihres Königs dem Gegenkönige die mittleren Felderreihen ab und drängt ihn dadurch an den Rand. Sodann bringt man den eigenen König in die Nähe des feindlichen, diesem möglichst gegenüber, worauf das dann leicht zu erzwingende Matt folgen kann. Man hat sich jedoch hierbei davor zu hüten, daß der feindliche König pat gesetzt werde. Als Beispiel stelle man den weißen König auf e3, den schwarzen auf d5, die weiße Dame aber auf c2 und thue folgende Züge: 1. Dc2—c3, Kd5—e6; 2. Ke3—e4, Ke6—f6; 3. Ke4—f4, Kf6—e6; 4. Dc3—c6†, Ke6—e7; 5. Kf4—f5, Ke7—f7; 6. Dc6—f6†, Kf7—e8; 7. Df6—g7, und die Dame hält den König am Rande fest, da er die siebente Linie, welche sie beherrscht, nicht überschreiten darf. Hätte statt des letzten Zuges (Df6—g7) etwa Weiß seinen König sofort durch 7. Kf5—e6 heranbringen wollen, so wäre der schwarze König pat und somit das Spiel nur remis, also

für Schwarz noch gerettet worden. Denn da jetzt die Dame von f6 aus die Felder d8 und f8 bedroht, während der weiße König auf e6 die Felder d7, e7 und f7 beherrscht, so hat nun der schwarze König kein Feld frei, auf das er zu ziehen vermöchte.

Nehmen wir nun die vorher verlassene Stellung wieder auf, so hat Schwarz zunächst den Zug der Dame 7. Df6—g7 durch die Entgegnung 7. Ke8—d8 zu beantworten und droht hiermit nach der linken Ecke auszuweichen. Es folgt deshalb zunächst 8. Dg7—b7, wodurch dem Gegner das Feld c8 gesperrt wird. Der schwarze König muß auf das Feld e8 zurückgehen und Weiß kann nun seinen König 9. Kf5—e6 ziehen, um im nächsten Zuge matt zu setzen. Letzteres erfolgt, falls Schwarz nach f8 ausweicht, durch 10. Db7—f7; geht er aber nach d8, so durch 10. Db7—d7 oder auch durch 10. Db7—b8.

Hiernach ist das Matt von König und Dame gegen den einzelnen feindlichen König so leicht zu erzwingen, daß im praktischen Spiele, wenn die eine Partei noch einen Bauer übrig behält und mit Erfolg zur Dame umwandelt, gewöhnlich der Gegner ohne weitere Fortsetzung die Partie als verloren aufgiebt. Es fragt sich nun aber, wie man einen einzelnen übrig bleibenden Bauer mit Erfolg zur Dame zu führen habe. Denn der feindliche König wird sich solchem Vorhaben möglichst widersetzen; auch giebt es nicht wenige Fälle, in denen der feindliche König einem Bauer, selbst wenn dieser von seinem eigenen Könige unterstützt wird, den Eingang in die Dame zu wehren vermag. Wenn nämlich beim Vorrücken eines Bauern seinem Könige sich der gegnerische König gegenüberstellen, d. h. wie schon früher (S. 483) angegeben, die Opposition zu halten vermag, so wird meist das Spiel remis werden. Es mag nun zunächst an einem Beispiele gezeigt werden, wie die Umwandlung des Bauern zu erstreben ist, sodann an einem andern Falle, wie man sie hindern könnte. Es stehe der weiße König auf f4, sein Bauer auf g3 und der schwarze König auf g7. Man ziehe für Weiß zunächst 1. Kf4—g5, worauf Schwarz entweder Kg7—f7 oder Kg7—h7 antwortet. Im ersteren Falle folgt:

2. Kg5—h6 Kf7—f6
3. g3—g4 Kf6—f7
4. g4—g5 Kf7—g8
5. Kh6—g6 Kg8—f8
6. Kg6—h7 und schneidet das Feld g8 ab; es folgt 6. Kf8—f7 und weiterhin
7. g5—g6† Kf7—f8
8. g6—g7† Kf8—f7
9. g7—g8 wird Dame, bietet zugleich Schach und wird dann mit Hülfe des eigenen Königs den feindlichen König leicht matt setzen.

Im andern Falle, bei 1. Kg7—h7 ergiebt sich ein ähnliches Spiel:

2. Kg5—f6 Kh7—h6
3. g3—g4 Kh6—h7
4. g4—g5 Kh7—g8
5. Kf6—g6 Kg8—f8
6. Kg6—h7 u. s. w. wie vorhin.

Ginge in beiden Fällen der schwarze König bei seinem zweiten Zuge (statt auf f6 oder h6) nach g8 zurück, so zwingt Weiß durch 3. Kg5—g6 den Gegner zum Verlassen des Feldes g8, um darauf mit seinem Könige entweder auf f7 oder auf h7 das Feld g8 abzuschneiden und dann in ähnlicher Weise wie vorhin zu gewinnen. Will man also einen einzelnen Bauer in die Dame führen, so hat man den eigenen König vor dem Bauer zu halten, um dem feindlichen Könige das bezügliche Feld, auf welchem der Bauer in die Dame geht, rechtzeitig abzuschneiden. Gelingt dies nicht, so wird die Partie in der Regel nur remis, wie folgendes Beispiel zeigen möge. In der Stellung des schwarzen

Königs auf c5 und eines schwarzen Bauern auf b6 handelt es sich für Weiß, dessen König auf b2 steht, um die Aufgabe, das Spiel unentschieden zu machen. Zu solchem Zwecke zieht Weiß 1. Kb2—c3, worauf Schwarz mit b6—b5 entgegnen möge. Es folgen nun die Züge:

2. Kc3—b3	b5—b4	5. Kc2—b2	Kc4—b4
3. Kb3—b2	Kc5—c4	6. Kb2—b1.	
4. Kb2—c2	b4—b3†		

Zöge statt dessen der weiße König nach a1 oder c1, so würde er das Spiel verlieren, weil hierauf der feindliche König auf a3 oder c3 gegangen wäre und dann nach der vorher gegebenen Anleitung das Feld c2 oder a2 gewonnen hätte, wodurch er für seinen Bauer das Feld b1 frei macht.

6.	Kb4—a3	8. Ka1—b1.
7. Kb1—a1	b3—b2†	

Nun müßte Schwarz, um seinen Bauer nicht zu verlieren, Ka3—b3 ziehen, wodurch aber Weiß pat gesetzt und somit die Partie remis gemacht wird.

Man bemerke hier noch im allgemeinen, daß der Bauer stets zur Dame gehen wird, wenn er ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht; giebt er aber dort dem feindlichen Könige Schach, so kann er nur pat setzen. Zur Probe führen wir hier noch ein Beispiel an, welches ein berühmter italienischer Schachmeister, G. Lolli, aufgestellt hat, und bei welchem die Entscheidung davon abhängt, welche Partei am Zuge ist. Beide Könige stehen auf ihren Standfeldern, auf e7 aber befindet sich ein schwarzer Bauer. Schwarz kann hier, wenn er anzieht, nur durch den Zug 1. Ke8—f7 gewinnen. Es folgt 2. Ke1—f2, Kf7—f6; 3. Kf2—f3, Kf6—e5; 4. Kf3—e3, e7—e6 (um den weißen König aus der Opposition zu vertreiben); 5. Ke3—d3, Ke5—f4; 6. Kd3—e2, Kf4—e4; 7. Ke2—f2, Ke4—d3; 8. Kf2—f3, e6—e5; 9. Kf3—f2, e5—e4; 10. Kf2—e1, Kd3—e3; 11. Ke1—f1, Ke3—d2 und gewinnt; geht Weiß 10. Kf2—f1, so folgt 10. e4—e3 nebst e3—e2. — Hätte aber Weiß angezogen, so würde sein König bis f4 gekommen und dann stets die Opposition gehalten haben. — Schließlich ist noch zu bemerken, daß ein Thurmbauer, oder überhaupt ein Bauer am Rande, nie gewinnen kann, wenn der feindliche König sich vor ihm befindet, da er ihn zuletzt immer pat setzen wird.

Von solchen Spielendungen, in welchen die stärkere Partei anstatt der Dame oder eines Bauern noch andere Steine gegen den einzelnen feindlichen König übrig behalten hat, kommt zunächst der Fall eines einzelnen Thurmes in Betracht. Auch hier vermag die stärkere Partei, und zwar auf jedem beliebigen Randfelde, das Matt zu erzwingen, nämlich in einer solchen Stellung, daß beide Könige einander gegenüberstehen, der Thurm aber auf der Randlinie Schachmatt bietet. Man sehe z. B. die schon auf Seite 483 angeführte Mattstellung. Steht aber der schwarze König in der Mitte des Brettes, z. B. auf dem Felde e5, so handelt es sich auch um die Lösung der Aufgabe, denselben an den Rand zu drängen, ehe man zur eigentlichen Matterzwingung schreiten kann.

Wir wollen nun zunächst an einem Beispiele zeigen, wie der einzelne König von jeder beliebigen Stellung aus an den Rand getrieben wird, und sodann das Matt auf einem bestimmten Felde erzwingen. Man stelle den weißen König auf sein Standfeld e1, den weißen Thurm auf a1, den schwarzen König aber in der Mitte des Brettes auf e5. Die Aufgabe sei, den schwarzen König auf

dem Felde seiner ursprünglichen Aufstellung, also auf dem Felde e8, matt zu setzen. Es geschehen folgende Züge:

1.	Ta1—a4	Ke5—d5
2.	Ke1—d2	Kd5—c5
3.	Kd2—c3	Kc5—b5
4.	Ta4—a1	Kb5—c5
5.	Ta1—a5†	Kc5—b6
6.	Kc3—b4	Kb6—c6
7.	Kb4—c4	Kc6—b6
8.	Ta5—a1	Kb6—c6
9.	Ta1—a6†	Kc6—d7
10.	Kc4—c5	Kd7—e7
11.	Ta6—d6	Ke7—f7
12.	Kc5—d5	Kf7—e7
13.	Kd5—e5	Ke7—f7
14.	Ke5—f5	Kf7—e7
15.	Td6—d1	Ke7—f7
16.	Td1—d7†	Kf7—g8.

Es soll nun die besondere Aufgabe gelöst werden, den schwarzen König gerade auf seinem ursprünglichen Standfelde (e8) matt zu setzen.

17.	Kf5—g6	Kg8—h8
18.	Td7—h7†	Kh8—g8
19.	Th7—h2	Kg8—f8
20.	Kg6—f6	Kf8—g8
21.	Th2—h1	Kg8—f8
22.	Th1—g1	Kf8—e8
23.	Kf6—e6	Ke8—d8
24.	Tg1—c1	Kd8—e8
25.	Tc1—c8‡.	

(Das Zeichen ‡ bedeutet: Schach und Matt.)

Ginge aber im 23. Zuge der König nach f8, so zieht der Thurm von g1 einfach ein Feld weiter auf g2, um abzuwarten, daß der König auf e8 zurückgeht und sodann von g2—g8 Schach und Matt zu sagen.

Die beiden Läufer vermögen mit Hülfe ihres Königs den feindlichen einzelnen König auf jedem Eckfelde oder auch auf dem daneben befindlichen Randfelde matt zu machen. Man merke als Regel, die Läufer neben einander zu stellen, um somit dem Könige Reihen von Feldern abzuschneiden. Nun denke man sich den schwarzen König in der Mitte des Brettes auf dem Felde d5, den weißen aber auf f7 und die beiden Läufer auf d8 und h7. Es geschehen folgende Züge:

1. Ld8—f6 Kd5—d6
2. Lh7—e4 Kd6—d7
3. Lf6—e5 Kd7—c8
4. Kf7—e6, nicht e7, da dieses pat machen würde;
4. . . . . Ke8—d8
5. Le4—b7 Kd8—e8
6. Le5—c7 Ke8—f8
7. Ke6—f6 Kf8—g8,

ginge der König nach e8, so folgte Lb7—c6†,

8. Lc7—f4 Kg8—f8
9. Lb7—c6 Kf8—g8
10. Kf6—g6 Kg8—f8
11. Lf4—d6† Kf8—g8
12. Lc6—d5† Kg8—h8
13. Ld6—e5‡.

Das schwierigste unter allen Figurenmatts ist das Matt von Läufer und Springer gegen den einzelnen König. Es kommt hierbei darauf an, den König nach derjenigen Ecke hinzudrängen, welche von der Farbe des Läufers ist, denn nur dort ist das Matt möglich. Hierbei muß der Springer die Felder angreifen, welche von der entgegengesetzten Farbe des Läufers, diesem also unzugänglich sind. Doch bewege man den Springer möglichst selten, denn seine Manöver erfordern mehr Zeit als die des Läufers, und dieser kann außerdem seine Stellung verändern und doch in derselben Richtung wirksam bleiben. Nicht selten vermag er auf diese Art ein Tempo zu gewinnen. Man denke sich nun den weißen König auf f6, den schwarzen aber am Rande auf h7, also möglichst weit von der weißen Ecke entfernt, einen weißen Läufer auf c6 und einen weißen Springer auf e5. Es geschehen folgende Züge:

1. Se5—f7 Kh7—g8
2. Lc6—e4 Kg8—f8
3. Le4—h7 Kf8—e8
4. Sf7—e5 Ke8—d8

oder, wie die Veränderung ausführt, Ke8—f8.

5. Kf6—e6.

Dies ist der beste Zug, man könnte jedoch auch Lh7—e4 thun.

5.	....	Kd8—c7	8.	Ld3—e4	Kc7—d8
6.	Se5—d7	Kc7—c6	9.	Ke6—d6	Kd8—e8,
7.	Lh7—d3	Kc6—c7			

geht der König nach c8, so folgen ungefähr dieselben Züge von Weiß, nur in anderer Ordnung, d. h. man würde mit Sd7—c5 beginnen.

10.	Le4—g6†	Ke8—d8	16.	Lf7—e6†	Kc8—b8
11.	Lg6—f7	Kd8—c8	17.	Sb7—c5	Kb8—a8
12.	Sd7—c5	Kc8—d8	18.	Le6—d7	Ka8—b8
13.	Sc5—b7†	Kd8—c8	19.	Sc5—a6†	Kb8—a8
14.	Kd6—c6	Kc8—b8	20.	Ld7—c6‡.	
15.	Kc6—b6	Kb8—c8			

Veränderung.

4.	....	Ke8—f8	6.	Kf6—e6	Ke8—d8
5.	Se5—d7†	Kf8—e8	7.	Ke6—d6	

und gewinnt, wie oben gezeigt ist.

Mit zwei Springern kann man den einzelnen König des Gegners nicht zum Matt bringen; es gelingt zwar in der Regel, den feindlichen König an den Rand und in die Ecke zu drängen, wo er auch pat werden, bei richtigem Gegenspiele aber nicht matt werden kann. Steht z. B. der weiße König auf b6, der schwarze auf b8, und hat Weiß zwei Springer, auf d5 und e5, so würde nun auf Se5—c6† der schwarze König, falls er in die Ecke ginge, durch Sd5—c7 matt, er geht aber richtiger nach c8, worauf Weiß durch Sd5—f6 pat machen und bei anderen Zügen den schwarzen König (z. B. über das Feld d7) wieder freilassen würde.

Wenn im Endspiel noch auf beiden Seiten Offiziere sich finden, dann kommt es (abgesehen von der zufälligen, einen Gewinnzwang für die eine Partei enthaltenden Stellung) in der Hauptsache auf das gewöhnliche Werthverhältnis der übrig gebliebenen Stücke an. Hiernach gelten im allgemeinen folgende Sätze:

1. Die Dame allein gewinnt gegen den Thurm und selbstverständlich auch gegen einen leichten Offizier.

2. Die Dame allein hält gegen zwei Thürme sowie gegen Thurm nebst Läufer oder gegen Thurm nebst Springer remis, und sie wird auch gegen zwei leichte Offiziere bei richtigem Gegenspiele nicht mehr als Remis erreichen.

3. Der Thurm gegen einen leichten Offizier kann nur ausnahmsweise, d. h. nur in gewissen Stellungen gewinnen; gegen zwei leichte Offiziere macht der Thurm remis; gegen drei leichte Offiziere wird der Thurm in der Regel verlieren.

4. Behält endlich in einem Endspiele jede Partei einen leichten Offizier übrig, so könnte nur bei einem offenbaren Fehlzuge des einen Spielers, wenn dieser z. B. seinem zufällig in der Ecke stehenden Könige das eine Nachbarfeld durch den eigenen Offizier versperrte, die andere Partei den Gewinn erreichen, weshalb derartige Spielendungen in der Regel ohne weiteres Spielen remis gegeben werden.

G. Beispielspartien oder Musterspiele aus der Praxis hervorragender Schachmeister.

1. Partie zwischen C. Polerio und G. Domenico.

(Aus dem siebzehnten Jahrhundert.)

Polerio. Weiß.	Domenico. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5

Man nennt diese Art, das Spiel zu eröffnen, die italienische Partie, weil sie zuerst hauptsächlich in Italien geübt wurde und noch heutzutage dort mit Vorliebe gepflegt wird.

4. c2—c3	Dd8—e7.

Weiß beabsichtigt mit diesem Zuge, wie sich nachher (vgl. Zug 7) zeigen wird, zwei Bauern auf der Mitte des Brettes zu vereinigen, um mit Hülfe eines solchen Bauerncentrums eine Art Druck auf die freie Bewegung der Gegenpartei auszuüben. Außerdem könnte er auch das Spiel zunächst mit der Rochade (König nach g1 und Thurm nach f1) fortführen, welche Fortsetzung in neuerer Zeit vornehmlich von M. Lange empfohlen ist. Endlich kommt hier noch ein Opferangriff mit 4. b2—b4, Lc5—b4:, das sogenannte Flügelgambit des englischen Seekapitäns Evans (kurz das Evansgambit genannt) in Betracht, wobei Weiß rasch zur Entwicklung und zur Benutzung freier Angriffslinien gelangt. — Für Schwarz aber wäre es, auf 4. c2—c3 (anstatt Dd8—e7 zu ziehen) besser gewesen, den Königsspringer mit Sg8—f6 sofort herauszubringen.

5. Rochirt	Sg8—f6
6. d2—d4	e5—d4:
7. c3—d4:	Lc5—b6
8. e4—e5	Sf6—g8
9. d4—d5	Sc6—b8

Bei Sc6—e5: würde durch 10. Sf3—e5:, De7—e5:; 11. Tf1—e1 die schwarze Dame verloren gehen.

10. d5—d6	De7—f8.

Bei c7—d6: würde durch 11. e5—d6: Weiß die Königslinie für den Angriff mit seinem Thurme öffnen.

11. Sf3—g5	Sg8—h6
12. Sb1—c3	Sb8—c6
13. Sc3—d5	c7—d6:
14. e5—d6:	Df8—d6:
15. Lc1—f4	Dd6—c5
16. Sd5—b6:	Dc5—b6:
17. Tf1—e1	Ke8—d8
18. Lc4—f7:	Th8—f8
19. Sg5—e6†,	und Weiß

erzwingt nun nach

19.	Kd8—e7

das Matt in spätestens fünf Zügen, durch:

20. Dd1—d6†	Ke7—f6.

Bei Ke7—f7: folgt das Matt noch schneller durch 21. Dd6—f8†, Kf7—g6; 22. Df8—g7† nebst 23. Dg7—g5†.

21. Lf4—g5†	Kf6—f7:.

Falls Kf6—f5, so 22. Dd6—f4†.

22. Dd6—f4†	Kf7—g6
23. Se6—f8:†	Kg6—h5
24. Df4—h4‡.	

2. Partie über das Lauferspiel, aufgestellt von Philidor.

(Aus dem achtzehnten Jahrhundert.)

Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	Lf8—c5.

Diese Eröffnung, in welcher beide Parteien zunächst ihren Königslaufer herausbringen, wurde von dem Meister des Bauernspieles, Philidor, nachdrücklich für den Anziehenden empfohlen und hauptsächlich zu dem Zwecke benutzt, um seine Theorie über das Bauernspiel durchzuführen. Man wird im Verlaufe dieser Partie bemerken, wie zunächst Weiß dahin strebt, sich in der Mitte geschlossene Bauern zu bilden und dann einen freien, später unaufhältlich in die Dame (d. h. bis zur ersten Felderreihe des Gegners) vorrückenden Bauern zu erlangen. Diese ganze Spielrichtung wird durch das Streben bezeichnet, die Bauern vor den Offizieren voranzuschicken und sie durch letztere aus dem Hintertreffen thunlichst gedeckt zu halten. Von solchem Gesichtspunkte aus verwarf auch Philidor die Eröffnung des Springerspieles (1. e2—e4, e7—e5: 2. Sg1—f3), bei welchem sofort ein Bauer (der Läuferbauer f2) durch einen davortretenden Offizier (Springer auf f3) verstellt würde. Nur übersah hierbei Philidor, daß auch das vorwiegende Spiel mit den

Offizieren, welches die Bauern lediglich als Mittel zum Zwecke und sogar ihre gelegentliche Aufopferung zur Freimachung offener Angriffslinien für die Offiziere ins Auge faßt, ebenfalls in gewissen Eröffnungen, wozu namentlich das Springerspiel gehört, seine Berechtigung habe.

3.	c2—c3	Sg8—f6
4.	d2—d4	e5—d4:
5.	c3—d4:	Lc5—b6
6.	Sb1—c3	Rochirt
7.	Sg1—e2	c7—c6
8.	Lc4—d3	d7—d5
9.	e4—e5	Sf6—e8
10.	Lc1—e3	f7—f6
11.	Dd1—d2	f6—e5:
12.	d4—e5:	Lc8—e6.

Falls d5—d4, so 13. Le3—d4:, Lb6—d4:; 14. Se2—d4:, Dd8—d4:; 15. Ld3—h7:†, Kg8—h7:; 16. Dd2—d4: und Weiß hat die Dame erobert.

13.	Se2—f4	Dd8—e7
14.	Le3—b6:	a7—b6:
15.	Rochirt	Sb8—d7
16.	Sf4—e6:	De7—e6:
17.	f2—f4	Se8—c7
18.	Ta1—e1	g7—g6
19.	h2—h3	d5—d4
20.	Sc3—e4	h7—h6
21.	b2—b3	b6—b5
22.	g2—g4	Sc7—d5
23.	Se4—g3	Sd5—e3
24.	Te1—e3:	d4—e3:.

Das Qualitätopfer entspricht dem ganzen Geiste dieses Spieles, das weniger auf direkte Angriffsführung gegen den feindlichen König, als zunächst auf Erhaltung und Vorrücken der Bauern von Weiß angelegt ist, welche schließlich gegen die schwerfälligen Thürme von Schwarz entscheidend stark werden.

25.	Dd2—e3:	Ta8—a2:
26.	Tf1—e1	De6—b3:
27.	De3—e4	Db3—e6
28.	f4—f5	g6—f5:
29.	g4—f5:	De6—d5.

Durch dieses Tauschgebot sucht Schwarz dem drohenden Angriffe f5—f6 nebst De4—g6 zu begegnen.

30.	De4—d5:	c6—d5:
31.	Ld3—b5:	Sd7—b6
32.	f5—f6	Ta2—b2
33.	Lb5—d3	Kg8—f7
34.	Ld3—f5	Sb6—c4
35.	Sg3—h5	Tf8—g8†
36.	Lf5—g4	Sc4—d2
37.	e5—e6†	Kf7—g6.

Auf Kf7—f8 könnte die Folge sein: 38. Te1—a1, Tb2—b1†; 39. Ta1—b1:, Sd2—b1:; 40. Kg1—h2, Sb1—c3; 41. Sh5—f4, Sc3—e4; 42. Sf4—d5:, Tg8—g5; 43. e6—e7†, Kf8—f7; 44. Lg4—e6†, Kf7—e6:; 45. e7—e8 (Dame) und Weiß gewinnt.

38.	f6—f7	Tg8—f8
39.	Sh5—f4†	Kg6—g7

40. Lg4—h5 und Weiß gewinnt durch die Führung des e-Bauern in die Dame.

3. Partie aus dem Wettkampfe zwischen Labourdonnais und Mac Donnel.

(Aus dem Jahre 1833.)

	Labourdonnais. Weiß.	Mac Donnel. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5—b4:.

Man nennt diesen Anfang das Evansgambit; vgl. die 1. Partie, Zug 4, Anm.

5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	Rochirt	d7—d6
7.	d2—d4	e5—d4:
8.	c3—d4:	Lc5—b6
9.	d4—d5	Sc6—a5.

Diese Fortführung des weißen Spieles gilt auch noch gegenwärtig als stärkste Angriffsweise im Evansgambit.

10.	Lc4—d3	Sg8—f6.

In der heutigen Meisterpraxis wird hier gewöhnlich Sg8—e7 vorgezogen.

11.	Sb1—c3	Rochirt
12.	h2—h3	h7—h6
13.	Kg1—h2	c7—c5
14.	Sf3—d2	Lc8—d7
15.	Dd1—e1	g7—g5.

Dieser nicht gerade vorsichtige Versuch, den feindlichen f-Bauer vom Vorgehen abzuhalten, scheitert an der kräftigen Fortführung des weißen Angriffsspieles.

16.	f2—f4	g5—f4:
17.	Tf1—f4:	c5—c4
18.	Ld3—c2	Lb6—d4
19.	Sd2—f3	Ld4—c3:
20.	De1—c3:	Sf6—h5
21.	Tf4—h4	Sh5—g7.

Hier treten schon die üblen Folgen der im 15. Zuge von Schwarz gewagten Entblößung seines Königsstandes hervor.

Labourdonnais. Weiß.	Mac Donnel. Schwarz.
22. Lc1—h6:	f7—f6
23. Lh6—g7:	Kg8—g7:
24. e4—e5	f6—e5:
25. Th4—h7†	Kg7—g8
26. Sf3—e5:	Ld7—f5.

Auf andere Züge von Schwarz, wie z. B. d6—e5:, würde 27. Dc3—g3† (oder 27. Se5—f7 u. s. w.) für Weiß entscheiden.

Labourdonnais. Weiß.	Mac Donnel. Schwarz.
27. Se5—f7	Lf5—h7:
28. Sf7—h6‡.	

4. Eine Partie aus dem Wettkampfe zwischen Staunton und St. Amant.

(Aus dem Jahre 1843.)

St. Amant. Weiß.	Staunton. Schwarz.
1. d2—d4	d7—d5.

Die hier beliebte Eröffnung mit dem Damenbauer giebt ein für beide Parteien sehr sicheres Anfangsspiel, entbehrt aber in der Regel einer lebhaften Angriffsverwicklung. Man rechnet sie zu den sogenannten geschlossenen Spielen, bei denen zunächst beide Parteien innerhalb ihres eigenen Heerlagers durch geeignete Gruppirung ihrer Steine thätig sind und es vorläufig vermeiden, mit einzelnen Steinen zum Zweck direkter Angriffe über die Mitte des Brettes hinaus in die feindliche Schlachtordnung einzudringen. Deshalb führen auch meist derartige Spielanfänge nur zu eintönigen und minder lebhaften Partien, wovon jedoch die vorliegende Partie, welche vom 22. Zuge ab an überraschenden Wendungen reich wird, eine vortheilhafte Ausnahme bildet.

2. c2—c4	e7—e6.

Schwarz vermeidet es, den zum Opfer gebotenen Bauer mit d5—c4 zu erobern, weil der hierdurch auf c4 gebrachte Bauer dort nicht nachhaltig geschützt werden kann, während anderseits Weiß seinem Damenbauer das Vorrücken im geeigneten Augenblicke sichert. Man nennt diese Eröffnung das Damengambit, welches, wie schon erwähnt, besser (durch e7—e6) abgelehnt, als durch d5—c4 angenommen wird.

3. e2—e3	Sg8—f6
4. Sb1—c3	c7—c5
5. Sg1—f3	Sb8—c6
6. a2—a3	Lf8—e7
7. Lf1—d3	Rochirt
8. Rochirt	b7—b6
9. b2—b3	Lc8—b7
10. c4—d5:	e6—d5:
11. Lc1—b2	c5—d4:
12. e3—d4:	Le7—d6
13. Tf1—e1	a7—a6
14. Ta1—c1	Ta8—c8
15. Tc1—c2	Tc8—c7
16. Tc2—e2	Dd8—c8.

Schwarz droht, die Dame (zunächst durch Dc8—g4) nach dem Königsflügel des Weißen zu bringen, und eröffnet zugleich dem Springer das Feld d8 zum Uebergange nach e6 u. s. w. Der erstgedachten Absicht tritt aber Weiß sofort (durch h2—h3) entgegen und beutet dann in genialer Weise den ungünstigen Stand der Dame und des Springers von Schwarz aus.

17. h2—h3	Sc6—d8
18. Dd1—d2	b6—b5
19. b3—b4	Sd8—e6
20. Ld3—f5	Sf6—e4.

Durch diesen Zug des Läufers fesselt Weiß den feindlichen Damenspringer, welcher das Feld e6 nicht verlassen darf, ohne seine Dame dem Angriffe des fesselnden Läufers (auf f5) von Weiß preiszugeben. Infolge dieses erlangten Vortheils hat nun Weiß eine entschieden bessere Stellung als Schwarz errungen.

21. Sc3—e4:	d5—e4:
22. d4—d5	e4—f3:
23. Te2—e6:	Dc8—d8.

Durch diese tiefberechnete Wendung läßt Weiß die Schwäche in der Stellung der feindlichen Dame auf c8 klar hervortreten. Bei Schlagen des Thurmes, durch f7—e6:, würde Schwarz wegen 24. Lf5—e6: (und Schach) seine Dame verlieren.

24. Lb2—f6	g7—f6:.

Weiß bringt durch dieses Opfer in durchaus meisterhafter Weise das Spiel zur Entscheidung.

Nähme Schwarz den gebotenen Läufer nicht, so würde er, z. B. bei Dd8—d7, wegen 25. Dd2—g5, g7—g6; 26. Dg5—h6 (oder 25. Dd2—g5, f7—e6; 26. Lf5—e6) den Verlust ebenfalls nicht mehr abwehren können.

25. Te6—d6:	Kg8—g7.

Zöge Weiß sofort 25. Dd2—h6, so würde Schwarz nun f7—e6: antworten und durch den Thurm auf c7 das drohende Matt zu seinem Vortheile abwehren.

Wollte jedoch Schwarz den Thurm mit seiner Dame schlagen, also 25. Dd8—d6 versuchen, so droht Weiß durch 26. Dd2—h6 matt und erringt hierdurch den Sieg.

St. Amant. Weiß.	Staunton. Schwarz.
26. Td6—d8:	Tf8—d8:
27. Lf5—e4	f3—g2:
28. Dd2—f4	Tc7—c4
29. Df4—g4†	Kg7—f8
30. Dg4—h5	Kf8—e7
31. d5—d6†	Ke7—d6:.

Die weiße Partei verfolgt den von ihr errungenen Vortheil in der thunlichst stärksten Weise.

32. Le4—b7:	Kd6—c7
33. Lb7—a6:	Tc4—c3
34. Dh5—b5 und Weiß gewinnt.	

5. Entscheidende Partie um den ersten Preis im großen internationalen Schachturnier zu London vom Jahre 1851.

Anderssen. Weiß.	Mr. M. Wyvill. Schwarz.
1. e2—e4	c7—c5.

Man nennt diesen Anfang, in welchem Schwarz auf den Königsbauer sofort mit dem Damenläuferbauer, um die Bildung eines Bauerncentrums des Weißen von vornherein abzuwehren, antwortet, die sizilianische Eröffnung, weil derselbe zuerst von einigen sizilianischen Meistern im 16. und 17. Jahrhundert angewendet wurde.

2. Lf1—c4	Sb8—c6.

Noch stärker für Weiß wäre 2. Sg1—f3 nebst 3. Sb1—c3 und dann d2—d4, um die Offiziere zu entwickeln und um offene Angriffslinien zu erlangen.

3. Sb1—c3	a7- a6
4. a2—a4	e7—e6
5. d2—d3	g7—g6
6. Sg1—e2	Lf8—g7
7. Rochirt	Sg8—e7
8. f2—f4	Rochirt
9. Lc1—d2	d7—d5
10. Lc4—b3	Sc6—d4.

Weiß zieht den Läufer sogleich zurück, um nicht durch 10. e4—d5:, e6—d5:; 11. Lc4—b3 dem feindlichen Damenläufer die Linie nach g4 zu öffnen.

11. Se2—d4:	Lg7—d4:†
12. Kg1—h1	Lc8—d7
13. e4—d5:	Ld4—c3:.

Besser für Schwarz wäre hier e6—d5:; 14. Sc3—d5:, Ld4—b2:; Ta1—b1, Lb2—g7 nebst Ld7—c6 u. s. w.

14. Ld2—c3:	e6—d5:.

Mit diesem Zuge hat Weiß eine entscheidend bessere Stellung errungen, da nun der Damenläufer des Weißen auf f6 das schwarze Spiel durchaus lähmen kann.

15. Lc3—f6	Ld7—e6.

Durch diesen nur anscheinend guten Zug schützt zwar Schwarz den Bauer d5, gestattet aber dem Weißen eine glänzende Opferwendung (Hingabe von Thurm und Bauer gegen Läufer), welche der weißen Dame den Weg zum entscheidenden Angriff auf den schwarzen König bahnt.

16. f4—f5	Le6—f5:.

Nähme der Bauer den Thurm, g6—f5, so würde sofort Dd1—h5 folgen.

17. Tf1—f5:	g6—f5:
18. Dd1—h5	Dd8—d6

19. Dh5—h6 und Weiß erzwingt den Sieg, da nun dem Schwarzen, um den auf g7 drohenden Mattangriff der weißen Dame abzuwehren, nichts übrig bleibt, als den Läufer f6 (Dd6—f6:) zu schlagen, wobei die schwarze Dame verloren geht und dem Weißen die Aussicht entsteht, durch Heranholung seines Damenthurmes über f1 und f3 nach h3 einen entscheidenden Angriff gegen den schwarzen König zu erlangen.

6. Entscheidende Partie um den ersten Preis im großen Schachturnier zu New-York vom Jahre 1857.

Louis Paulsen. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Sb1—c3	Sg8—f6
4. Lf1—b5	Lf8—c5
5. Rochirt	Rochirt
6. Sf3—e5:	Tf8—e8
7. Se5—c6:	d7—c6:
8. Lb5—c4	b7—b5

Louis Paulsen. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
9. Lc4—e2	Sf6—e4:
10. Sc3—e4:	Te8—e4:
11. Le2—f3	Te4—e6
12. c2—c3	Dd8—d3.

Der entscheidende und durch Schwarz energisch benutzte Fehler von Weiß; besser wäre 12. d2—d3.

13. b2—b4	Lc5—b6
14. a2—a4	b5—a4:
15. Dd1—a4:	Lc8—d7
16. Ta1—a2	Ta8—e8
17. Da4—a6	Dd3—f3:.

Schwarz drohte durch 17. Dd3—f1:† Matt in zwei Zügen, was der Damenzug (17. Da4—a6) allerdings hindert, ohne jedoch die außerdem mögliche geniale und entscheidende Kombination des Damenopfers auf f3 aufzuhalten.

18. g2—f3:	Te6—g6†
19. Kg1—h1	Le6—h3
20. Tf1—d1	Lh3—g2†.

Bei 20. Da6—d3 bleibt Schwarz durch 20. .... f7—f5; 21. Dd3—c4†, Kg8—f8 ebenfalls im Vortheil.

21. Kh1—g1	Lg2—f3†
22. Kg1—f1	Lf3—g2†
23. Kf1—g1	Lg2—h3†
24. Kg1—h1	Lb6—f2:
25. Da6—f1	Lh3—f1:
26. Td1—f1:	Te8—e2
27. Ta2—a1	Tg6—h6
28. d2—d4	Lf2—e3.

Weiß gab hier die Partie als verloren auf, da auf 29. Lc1—e3: nun Matt in zwei Zügen durch Th6—h2:† nebst Te2—g2† folgen würde.

7. Eine Partie zwischen M. Lange und A. Anderssen.

(Gespielt zu Breslau im Jahre 1859.)

Dr. Lange. Weiß.	Prof. Anderssen. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5—b4:
5. c2—c3	Lb4—a5
6. d2—d4	e5—d4:
7. Rochirt	Sg8—f6
8. e4—e5	d7—d5
9. Lc4—b5	Sf6—e4
10. Sf3—d4:	Se4—c3:
11. Sb1—c3:	La5—c3:
12. Sd4—c6:	Dd8—d7.

Nähme Schwarz den Springer sogleich wieder, b7—c6:, so würde durch 13. La4—c6:† der schwarze Thurm a8 gegen den Läufer verloren gehen.

Dr. Lange. Weiß.	Prof. Anderssen. Schwarz.
13. e5—e6	f7—e6:
14. Sc6—e5	Db7—b5:
15. Dd1—h5†	g7—g6
16. Se5—g6:	h7—g6:
17. Dh5—g6:†	Ke8—d7
18. Lc1—f4	Kd7—c6
19. Ta1—c1	d5—d4
20. Dg6—g7	b7—b6
21. Tc1—c3:†	d4—c3:
22. Dg7—c7:†	Kc6—d5
23. Tf1—d1†	Kd5—e4
24. f2—f3†	Ke4—f5
25. Dc7—f7‡.	

8. Eine Partie aus dem Wettkampfe zwischen Steinitz und Zukertort.

(Gespielt im Westminster-Schachklub zu London, 31. August 1872.)

W. Steinitz. Weiß.	J. Zukertort. Schwarz.
1. d2—d4	f7—f5
2. g2—g3	Sg8—f6
3. Lf1—g2	e7—e6
4. Sg1—f3	Lf8—e7
5. c2—c4	Le7—b4†
6. Sf3—d2	Sf6—e4
7. Lg2—e4:	f5—e4:
8. Rochirt	Lb4—d2:

Besser für Schwarz wäre hier d7—d5, mit der Folge: 9. f2—f3, e4—e3 u. s. w.

W. Steinitz. Weiß.	J. Zukertort. Schwarz.
9. Sb1—d2:	d7—d5
10. f2—f3	e4—f3:
11. Tf1—f3:	Sb8—c6
12. e2—e3	Dd8—e7
13. Tf3—f2	d5—c4:
14. Sd2—e4	Lc8—d7.

Durch diese Fortsetzung erhält Weiß ein überlegenes Spiel.

15. Dd1—h5†	g7—g6
16. Dh5—b5	De7—b4.

Die Rochade nach der langen Seite wäre für Schwarz nur verderblich wegen 17. Se4—c5 u. s. w.

	W. Steinitz. Weiß.	J. Zukertort. Schwarz.
17.	Db5—g5	Db4—e7
18.	Se4—f6†	Ke8—d8
19.	Lc1—d2	Kd8—c8
20.	Ld2—c3	Th8—f8
21.	e3—e4	b7—b6
22.	d4—d5	Sc6—d8
23.	Ta1—f1	Kc8—b7
24.	a2—a3	a7—a5
25.	Sf6—h7:	De7—g5:
26.	Sh7—g5:	Tf8—f2:
27.	Tf1—f2:	e6—d5:
28.	e4—d5:	c7—c6
29.	d5—c6:	Sd8—c6:
30.	Tf1—f7	Kb7—c7
31.	Sg5—e6†	Kc7—d6
32.	Se6—f8	Ld7—f5
33.	Sf8—g6:	Lf5—g6:
34.	Tf7—f6†	Kd6—c5
35.	Tf6—g6:	b6—b5
36.	Tg6—g5†	Kc5—b6
37.	h2—h4	b5—b4
38.	a3—b4:	a5—b4:
39.	Lc3—g7	Ta8—g8

	W. Steinitz. Weiß.	J. Zukertort. Schwarz.
40.	Kg1—f2	b4—b3
41.	Kf2—e3	Tg8—d8
42.	h4—h5	Td8—d3†
43.	Ke3—e2	Sc6—d4†.

Durch diesen minder guten Zug von Weiß, statt dessen Ke3—e4 geschehen müßte, erhält Schwarz Aussicht, die Partie noch remis zu machen.

44.	Lg7—d4:	Td3—d4:
45.	h5—h6	c4—c3
46.	h6—h7	Td4—d2†
47.	Ke2—e3	Td2—h2
48.	Tg5—g6†	Kb6—c5
49.	Tg6—g5†	Kc5—c4.

Statt dieses Fehlzuges sollte Schwarz Kc5—c6 spielen, was ihm das Remis noch gesichert haben würde.

50.	Tg5—g4†	Kc4—c5
51.	b2—c3:	Th2—h7:
52.	Tg4—b4	Th7—a7
53.	Tb4—b3:	Kc5—c4
54.	Tb3—b8	Kc4—c3:

55. Tb8—c8† und Weiß gewann die Partie.

An vorstehende Proben aus der Praxis hervorragender Schachmeister schließen wir hier noch einige durch besondere Umstände denkwürdig gewordene Spiele an. Zunächst mögen diejenigen zwei Schachpartien stehen, welche man dem Kaiser Napoleon I., der das Schach zeitweilig gern übte, zuschreibt. Die erste dieser Partien soll zu Schloß Malmaison, am 20. März 1804, gespielt sein, in der Nacht, als auf Napoleons Anlaß der Herzog von Enghien erschossen wurde und der französische Machthaber sich zu seiner Zerstreuung mit Schachspielen beschäftigt haben soll.

9. Zwei Partien gespielt von Napoleon Bonaparte.

	Napoleon. Weiß.	Mad. de Remusat. Schwarz.
1.	Sb1—c3	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6.

Es ist bezeichnend, daß Napoleon die Springer, welche gleichsam die Reiterei vertreten, häufig schon im Anfange seiner Partien, gewissermaßen um das feindliche Terrän aufzuklären, vorangeschickt haben soll.

3.	e2—e4	f7—f5
4.	h2—h3	f5—e4:
5.	Sc3—e4:	Sb8—c6
6.	Sf3—g5	d6—d5.

Dieser Angriff von Weiß ist verfrüht; bei richtigem Gegenspiele würde derselbe zum Nachtheil des Weißen ausgeschlagen sein.

	Napoleon. Weiß.	Mad. de Remusat. Schwarz.
7.	Dd1—h5†	g7—g6
8.	Dh5—f3	Sg8—h6.

Hier liegt der Fehler von Schwarz; durch den besseren Zug Dd8—e7 würde Schwarz nachher einen der Springer erobert haben.

9.	Se4—f6†	Ke8—e7
10.	Sf6—d5†	Ke7—d6
11.	Sg5—e4†	Kd6—d5:.

Das Ende der Partie ist so gut von Weiß gespielt, daß die Vermuthung nahe liegt, als hätte Napoleon, welcher notorisch ein sehr schwacher Schachspieler war, die letzten Züge gar nicht selbst gespielt, sondern als wäre ihm die Schlußwendung der Partie untergeschoben.

	Napoleon.	Mad. de Remusat.
	Weiß.	Schwarz.
12.	Lf1—c4†	Kd5—c4:
13.	Df3—b3†	Kc4—d4
14.	Db3—d3‡.	

Eine andere Partie Napoleons, welche uns durch zuverlässige Aufzeichnung der geschehenen Züge bewahrt ist, hat der französische Kaiser auf der Höhe seines Ruhmes zu Wien im Jahre 1809 und zwar mit dem damals von Mälzl vorgeführten Schachautomaten (des Mechanikers Kempelen, vgl. S. 475) gespielt.

	Napoleon.	Automat.
	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Dd1—f3	Sb8—c6.

Dieser vorzeitige Angriff beweist ebenso wie die Vorbewegung der Springer im vorigen Spiele, daß Napoleon kein geschulter Schachkenner war. Diesmal trifft seine verfrühten Bewegungen ein schneller Mißerfolg, da die Züge der Gegenpartei, d. h. für den Automaten, von einem der stärksten Schachspieler seiner Zeit gethan wurden, der von Mälzl für solchen Zweck geworben und in der leblosen Figur verborgen das Spiel derselben leitete.

3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sg1—e2	Lf8—c5
5.	a2—a3	d7—d6
6.	Rochirt	Lc8—g4
7.	Df3—d3	Sf6—h5
8.	h2—h3	Lg4—e2:

	Napoleon.	Automat.
	Weiß.	Schwarz.
9.	Dd3—e2:	Sh5—f4
10.	De2—e1	Sc6—d4
11.	Lc4—b3	Sf4—h3†
12.	Kg1—h2	Dd8—h4

Falls 12. g2—h3: so Sd4—f3† nebst Sf3—e1.

13.	g2—g3	Sd4—f3†
14.	Kh2—g2	Sf3—e1†
15.	Tf1—e1:	Dh4—g4
16.	d2—d3	Lc5—f2:
17.	Te1—h1	Dg4—g3†
18.	Kg2—f1	Lf2—d4
19.	Kf1—e2	Dg3—g2†
20.	Ke2—d1	Dg2—h1†
21.	Kd1—d2	Dh1—g2†
22.	Kd2—e1	Sh3—g1
23.	Sb1—c3	Ld4—c3:
24.	b2—c3:	Dg2—e2‡.

10. Die sogenannte „Unsterbliche Partie“, gespielt zwischen A. Anderssen und L. Kieseritzky im Jahre 1851.

	Anderssen.	Kieseritzky.
	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Lf1—c4	Dd8—h4†.

Der Spielanfang, bei welchem der Weiße in seinem zweiten Zuge den Königslauferbauer opfert, wird das Königsgambit und, wenn Schwarz durch e5—f4 das Opfer annimmt, das angenommene Königsgambit genannt. Fährt darauf Weiß mit 3. Sg1—f3 fort, so entsteht das Springergambit, zieht er aber, wie hier, zunächst 3. Lf1—c4, so liegt das Laufergambit vor.

4.	Ke1—f1	b7—b5.

Schwarz giebt mit diesem Zuge, um den feindlichen Laufer von seiner Hauptrichtung (c4—f7) abzulenken, eine Art Gegengambit, welches der geistvolle livländische Meister L. Kieseritzky mit Vorliebe gegen das Laufergambit anzuwenden pflegte, dessen Durchführung ihm jedoch in dieser Partie, gegenüber dem noch genialeren Spiele des deutschen Meisters nicht gelingt.

	Anderssen.	Kieseritzky.
	Weiß.	Schwarz.
5.	Lc4—b5:	Sg8—f6
6.	Sg1—f3	Dh4—h6
7.	d2—d3	Sf6—h5
8.	Sf3—h4	Dh6—g5
9.	Sh4—f5	c7—c6
10.	g2—g4	Sh5—f6
11.	Th1—g1	c6—b5:.

Weiß giebt seinen Laufer preis, um eine fein ersonnene Angriffswendung gegen die feindliche Dame einzuleiten.

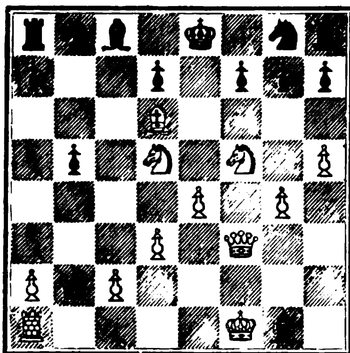
12.	h2—h4	Dg5—g6
13.	h4—h5	Dg6—g5
14.	Dd1—f3	Sf6—g8.

Dieser Springer macht zwar der schwarzen Dame, welche im nächsten Zuge durch den Laufer angegriffen werden soll, das Feld f6

zum Rückzuge frei, bringt aber das schwarze Spiel in seiner Entwicklung wesentlich zurück.

Anderssen.	Kieseritzky.
Weiß.	Schwarz.
15. Lc1—f4:	Dg5—f6
16. Sb1—c3	Lf8—c5
17. Sc3—d5	Df6—b2:
18. Lf4—d6	Lc5—g1:.

Weiß geht mit seinen kleinen Offizieren zum entscheidenden Angriff gegen die feindliche Königsstellung vor, während Schwarz durch Bedrohung und Wegnahme der weißen Thürme nicht nur die nöthige Zeit zur Sicherung seines Königstandes verliert, sondern auch die ihn schützenden Steine selbst entfernt. Die Partie bietet jetzt den hier bildlich dargestellten Stand, in welchem nun Weiß der schwarzen Dame die Rückkehr zu ihrem Heerlager durch den Zug 19. e4—e5 abschneidet, beziehentlich versperrt.



Schwarz nimmt auch den zweiten weißen Thurm.

Anderssen.	Kieseritzky.
Weiß.	Schwarz.
19. e4—e5	Db2—a1:†

und sieht sich dann, nach

20. Kf1—e2

mit seinem Könige einem heftigen Angriffe der weißen Steine ausgesetzt. Was jetzt auch Schwarz ziehen möge, er kann seinen König kaum noch vor dem drohenden Untergange bewahren. Versucht er z. B. Lc8—b7, so würde 21. Sf5—g7:†, Ke8—d8; 22. Df3—f7:, folgen und dann Schwarz auch bei Sg8—h6 wegen 23. Sg7—e6†, d7—e6:; 24. Df7—e7†, Kd8—c8; 25. De7—c7† dem drohenden Matt nicht mehr entrinnen. Auf andere Züge aber, wie 20. ...., Lc8—a6 (was wohl noch das Beste), könnte zunächst 21. Sd5—c7† geschehen. Um den letzteren Angriff abzuwehren, zog in der wirklichen Partie Schwarz (Kieseritzky)

20. ..... Sb8—a6,

worauf Weiß (Anderssen) ein Matt in drei Zügen ausführte:

21. Sf5—g7:†	Ke8—d8
22. Df3—f6†	Sg8—f6:.

Weiß krönt sein geistvolles Spiel, welches dieser Partie den in der Ueberschrift hervorgehobenen Namen verschafft hat, durch ein glänzendes Damenopfer, dessen praktischer Zweck darauf hinzielt, den das Feld e7 vertheidigenden Springer g8 von dieser Richtung abzulenken.

Nach der nothgedrungenen Annahme des Damenopfers folgt dann die Entscheidung durch den Schlußzug

23. Ld6—e7‡.

11. Eine Partie mit lebenden Figuren.

(Gespielt zwischen den gegenwärtigen Vorkämpfern Amerika's am 16. April 1878.)

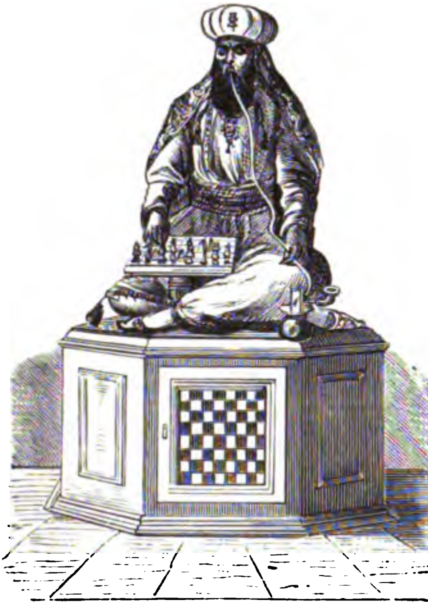
(Man vergleiche hierzu die Bemerkungen auf S. 474.)

Mackenzie.	Delmar.
Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Lf8—c5
4. b2—b4	Lc5—b4:
5. c2—c3	Lb4—a5
6. d2—d4	e5—d4:
7. Rochirt	d4—c3:
8. Dd1—b3	Dd8—f6
9. e4—e5	Df6—g6
10. Sb1—c3:	Sg8—e7
11. Lc1—a3	Rochirt
12. Sc3—d5	Se7—d5:
13. Lc4—d5	d7—d6
14. e5—d6:	c7—d6:
15. Ta1—d1	Sa5—c7
16. Tf1—e1	Sc6—d8
17. Te1—e7	Sd8—e6
18. Ld5—e6:	Lc8—e6:
19. Db3—b7:	Lc7—b6
20. La3—d6:	Le6—h3
21. Sf3—e5	Lb6—f2:†
22. Kg1—f2:	Dg6—c2†
23. Kf2—g3	Dc2—d1:
24. Te7—f7:	Lh3—f5
25. Tf7—g7:†	Kg8—h8
26. Se5—g6†	Lf5—g6:
27. Tg7—h7:†	Lg6—h7:
28. Ld6—e5†	Kh8—g8
29. Db7—g7‡.	

12. Eine Partie des Schachautomaten Ajeeb.

(Gespielt im Krystallpalaste zu Sydenham bei London.)

Der Schachautomat, dessen nachfolgendes Spiel (für die weiße Partei) durch einen darunter verborgenen Schachfreund kleiner Gestalt geführt wurde, stellte einen Orientalen von schwarzbrauner Hautfarbe vor, welcher, mit einem seidenen türkischen Gewande angethan, auf einem seidenen Kissen mit kreuzweise übergeschlagenen Beinen gelagert saß. Auf dem darunter befindlichen Kasten stand ein gewöhnliches hölzernes Schachbrett (etwa 30 cm lang und breit) mit schweren hölzernen Schachsteinen, die so geformt waren, daß sie mittels der Hand der Automatenfigur bequem gefaßt werden konnten. In der Mitte wurde das Brett von einer kurzen hölzernen Säule getragen. Die Figur konnte den rechten Arm sowie den oberen Körper vorwärts und zurück bewegen; in der Linken hielt sie den Schlauch einer Tabakspfeife. Um einen Zug auszuführen, ergriff die Figur den betreffenden Stein mit dem beweglichen Daumen und dem Zeige- wie Mittelfinger, und beim Schlagen faßte sie zuerst den feindlichen Stein, den sie neben das Brett stellte. Statt „Schach“ zu sagen, nickte die Figur mit dem Kopfe, und im Falle sie eine Partie als verloren aufgeben mußte, legte sie den eigenen König neben das Brett. — Im übrigen erschien die Einrichtung, namentlich des mit Räderwerk angefüllten Kastens, dessen Thüren vor Beginn des Spieles nach einander geöffnet wurden, in ähnlicher Weise wie bei der früher von Kempelen erfundenen Schachmaschine; man vergleiche hierüber die Bemerkungen auf S. 473—475.



Der Schachautomat „Ajeeb“.

	Ajeeb. Weiß.	Herr H. M. Schwarz.
1.	e2—e4	c7—c5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	e7—e6
4.	Rochirt	a7—a6
5.	a2—a3	b7—b5
6.	Lc4—a2	Lc8—b7
7.	Sb1—c3	Lf8—d6
8.	Sc3—e2	h7—h5
9.	c2—c3	g7—g5
10.	d2—d4	g5—g4
11.	Sf3—g5	f7—f6
12.	e4—e5	Ld6—b8
13.	e5—f6:	Sg8—f6
14.	d4—c5:	Dd8—c7
15.	g2—g3	h5—h4
16.	Lc1—f4	e6—e5
17.	La4—f7†	Ke8—e7
18.	Lf4—d2	Sc6—d8
19.	Lf7—g6	Th8—g8
20.	Dd1—c2	Dc7—c6
21.	f2—f3	Dc6—c5:†
22.	Kg1—h1	g4—f3:
23.	Sg5—f3:	e5—e4
24.	b2—b4	e4—f3:
25.	b4—c5:	f3—f2†
26.	c5—c6	Lb7—c6:†
27.	Lg6—e4	Lc6—e4:†
28.	Dc2—e4:	Sf6—e4:
29.	Ld2—f4	h4—g3:
30.	h2—g3:	Sd8—e6
31.	Ta1—d1	Lb8—f4
32.	Se2—f4:	Se4—g3:†
33.	Kh1—g2	Se6—f4.†
34.	Kg2—f2:	Ta8—f8
35.	Tf1—e1†	Ke7—d8
36.	Te1—e3	Sf4—d3††
37.	Kf2—g2	Tf8—f2†
38.	Kg2—h3	Sd3—f4†
39.	Kh3—h2	Tf2—h2‡.

II. Praktische Vorschriften und Verhaltungsregeln.

Man befolge vor allem den Rath, nie zu spielen, falls man sich nicht aufgelegt dazu fühlt, und in letzterem Falle lieber der Aufforderung zu einer Partie, wenn es irgend thunlich ist, zu entgehen. Außer den offenbaren Mängeln, welche gewöhnlich ein mehr oder minder gezwungenes und deshalb weniger aufmerksames Spiel begleiten, entsteht nicht selten bei solchen Partien die Neigung, wiederholt Züge zurückzunehmen, eine Schwäche, welche der Anfänger grundsätzlich vermeiden muß. Strenges Spiel, welches den zuerst berührten Stein, selbst bei Folge des Verlustes, allein zu ziehen gestattet, ist die erste Bedingung zur Erlangung geübter Fertigkeit und wirklicher Meisterschaft. Der Spieler prüfe daher stets, ehe er eine Figur zu ziehen gedenkt, noch einmal im ganzen die Stellung, ob sich nicht ein besserer Zug auf dem Brette finde. Schon der alte St. Ussan hat gesagt:

Distraits ne soient tes yeux
Ni ta main trop légère:
Un bon coup s'offre à faire,
Vois s'il n'est rien de mieux.

Weiterhin gewöhne man sich nicht an eine bestimmte Farbe der Figuren; man kommt dadurch nicht selten bei Begegnung mit Fremden in Verlegenheit. Läßt es sich machen, so setze man sich so, daß der Schein des Tages oder des Lichtes von der linken Hand herkommt.

Zu den Schicklichkeitsregeln gehört der Wink, üble Angewohnheiten, die das Spiel für den Gegner mehr oder minder unangenehm machen können, zu unterdrücken. Es ist z. B. sehr lästig, wenn Spieler bei ihren Plänen laut denken, oder mit den Fingern auf den Feldern des Brettes umherfahren; auch jegliches Schwatzen während des Spieles und Kritisiren der Züge des Andern darf ebenso wenig zur Gewohnheit werden. Wiederholtes und unnützes Aufstehen während des Spieles, alles unruhige Benehmen und ähnliche Verstöße gegen den guten Anstand, z. B. Belästigung des Gegners durch starken Tabaksdampf u. dgl., sind streng zu vermeiden. Wenn der Gegner sich längere Zeit besinnt, so zeige man sich nicht ungeduldig, sondern betrachte es als eine Art Auszeichnung gegen sich selbst, daß der Gegner dem Spiele so andauernde Aufmerksamkeit zu widmen sich genöthigt sieht. Bei hoffnungsloser Aussicht auf Remis oder Pat zwinge man nicht den Gegner zu vollkommener Beendigung der Partie, sondern gebe lieber ein Spiel zur rechten Zeit auf; am allerwenigsten aber beklage oder entschuldige man sich über den Verlust einer Partie.

Unter rein praktischen Spielern trifft man nicht selten mehrfache Irrthümer über gesetzliche Grundsätze, wie sie weder von Schachgesellschaften, noch überhaupt von wirklich gebildeten Spielern anerkannt werden.

Zunächst ist die Unkenntnis über die verwickelteren Grundgesetze des Spieles, namentlich in betreff der Rochade und des Schlagens im Vorübergehen hervorzuheben. Man begegnet ihr leider nur allzu häufig, indem man die wunderlichsten Ansichten über jene zusammengesetzten Grundregeln antrifft. Auch die oft beliebte Gewohnheit, das Spiel mit doppeltem Anzuge zu eröffnen, ist als verwerflich zu bezeichnen.

Manche Spieler scheuen sich ferner vor dem Abtauschen, insbesondere vor dem Damentausche. Es kommt jedoch nur darauf an, in der kürzesten und sichersten Weise matt zu setzen, und wenn durch den Tausch auch nur die Stellung verbessert werden könnte, so muß der Tausch sogar empfohlen werden. Desgleichen ist es völlig unnütz, den Angriff auf die feindliche Dame durch den Zuruf gardez zu begleiten. Nur dem Könige, und zwar, weil er nicht genommen werden darf, gebührt das Vorrecht der Warnung.

I. Schachaufgaben.

Ein ganz besonderes Gebiet des Schachspiels bilden die Schachaufgaben, zu welchen vornehmlich die sogenannten künstlichen Endspiele gehören, d. h. willkürlich aufgesetzte oder frei erfundene Stellungen, bei welchen es irgend einer Partei möglich ist, binnen einer gewissen Reihe von Zügen den Sieg zu erreichen oder auch das Remis zu erzwingen. Da solche oft mit großem Scharfsinn ausgesonnene Kompositionen als besondere Feinheit irgend eine mehr oder minder schöne Idee (z. B. die überraschende Aufopferung von wichtigen Steinen, die tiefberechnete Vorbereitung von Angriffen durch unscheinbare Züge u. dgl.) enthalten, so machen die Schachaufgaben gleichsam das Kunstgebiet des Schachspieles aus. Die Pflege dieser besonderen Richtung des Schach, welche auch dem einzelnen Schachfreunde, der nicht immer Gelegenheit zum praktischen Spiele hat, eine willkommene Unterhaltung bieten kann, ist namentlich in neuerer Zeit durch ihre Aufnahme in vielen illustrirten Wochenblättern sowie durch Preisausschreibungen für die Einlieferung guter Kompositionen und richtiger Lösungen wesentlich gefördert worden.

Als einfachstes Beispiel einer Aufgabe dient das sogenannte erstickte Matt durch den Springer, z. B. bei dem Stande des weißen Königs auf h1, der weißen Dame auf d5 und eines weißen Springers auf g5; sodann des schwarzen Königs auf h8, der beiden schwarzen Thürme auf a8 und c8 und zweier schwarzen Bauern auf g7 und h7. In dieser Stellung kann Weiß mit dem vierten Zuge das Matt erreichen, wenn er nach 1. Sg5—f7†, Kh8—g8; 2. Sf7—h6†, Kg8—h8 nun die Dame auf g8 opfert, um dem Könige durch Tc8—g8: das Feld g8 zu sperren, worauf 4. Sg5—f7† und Matt folgt.

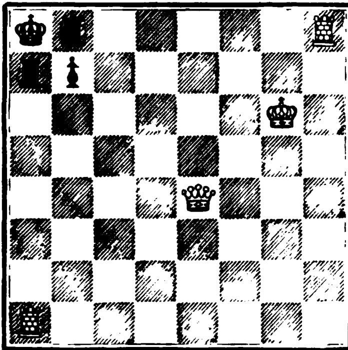
Bei Lösung von Schachaufgaben hat in der Regel die weiße Partei den Anzug und die gestellte Forderung (z. B. eines Matt in 2, 3 oder mehr Zügen) zu erfüllen. Es kommt aber für die Lösung darauf an, die bestmöglichen Züge der Gegenpartei (des Schwarzen) herauszufinden, um zu Gunsten dieser Partei das geforderte Ergebnis so lange als möglich aufzuhalten; andere minder gute Züge geben zu sogenannten Varianten (der Lösung), die natürlich ebenfalls seitens des Lösers auszuführen sind, Anlaß.

Wir lassen nun zunächst eine Auswahl der besten neueren Beispiele von Schachaufgaben in bildlicher Darstellung folgen, an welche sich unmittelbar die zugehörigen Lösungen anschließen, und werden dann noch eine besondere Art von Schachaufgaben (den sogenannten Rösselsprung) besprechen.

Schachaufgaben,

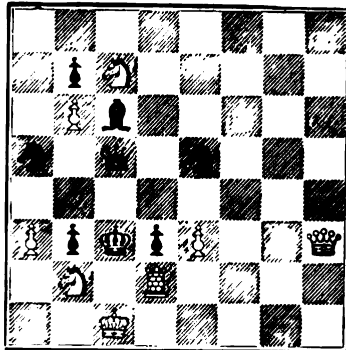
welche von Meistern der Neuzeit geschaffen und meist in sogenannten Problemturnieren mit Preisen gekrönt worden sind.

1. Von Theodor Herlin in Lille.



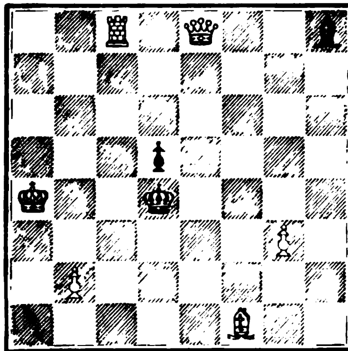
Matt in zwei Zügen.

2. Von Samuel Loyd in New-York.



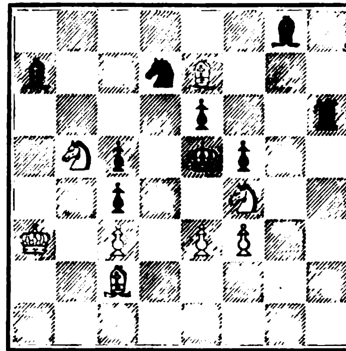
Matt in zwei Zügen.

3. Von Frank Healey.



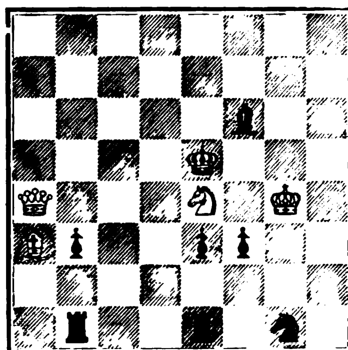
Matt in drei Zügen.

4. Von S. Loyd.



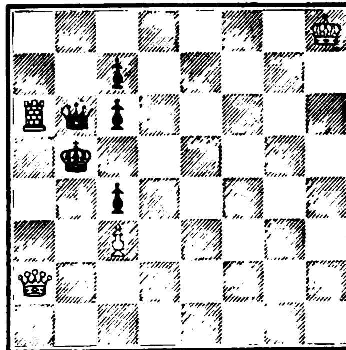
Matt in drei Zügen.

5. Von Konrad Bayer in Olmütz.



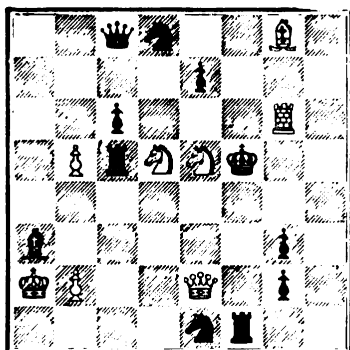
Matt in vier Zügen.

6. Von Hermann Lehner in Wien.



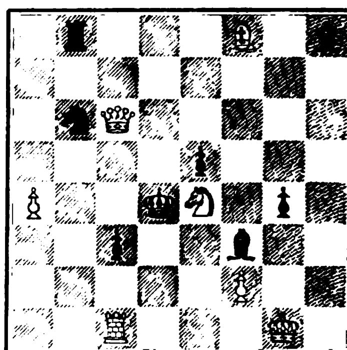
Matt in vier Zügen.

7. Von Dr. Robert Braune in Gottschee.



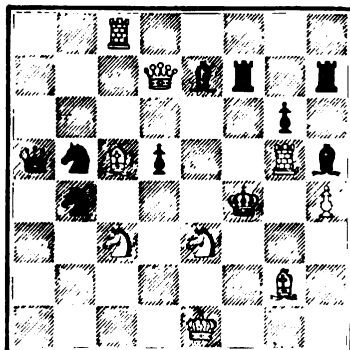
Matt in vier Zügen.

8. Von Johannes Minckwitz in Leipzig.



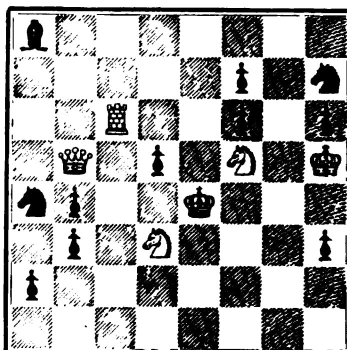
Matt in vier Zügen.

9. Von Dr. Max Lange in Leipzig.



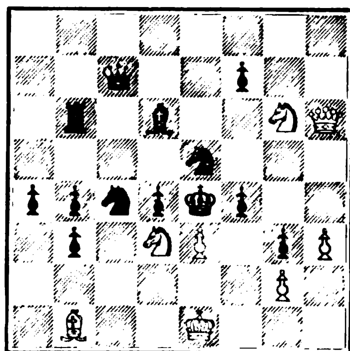
Matt in fünf Zügen.

10. Von Rudolf Willmers (Wien).



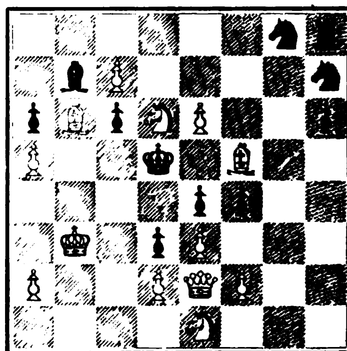
Matt in fünf Zügen.

11. Von Dr. K. Bayer in Olmütz.



Matt in fünf Zügen.

12. Von J. Kondelik in Prag.



Matt in fünf Zügen.

Auflösung der vorstehenden zwölf Schachaufgaben.

1. Aufgabe: 1. De4—h1 (deckt zu gleicher Zeit die beiden Thürme und hält den Bauer b7 gefesselt); falls nun Ta7—a1:, so 2. Dh1—a1:+, falls aber Tb8—h8:, so 2. Dh1—h8:+. Zöge Schwarz einen der Thürme anders, so wird letzterer von einem der weißen Thürme mit Matt geschlagen, z. B. Ta7—a6; 2. Ta1—a6:+ (da Bauer b7 nicht nach a6: schlagen kann, weil sonst der schwarze König durch die Dame h1 in Schach käme), ferner Tb8—c8; 2. Th8—c8:+ u. s. w.

2. Aufgabe: 1. Dh3—c8; falls nun Dc5—c4 oder Sa5—c4, so 2. Sb2—d1+; zieht aber Se5 irgend wohin, so 2. Td2—d3:+; auf sonstige Züge der Dame oder des Laufers folgt das Matt entweder durch 2. Sc7—b5 oder durch 2. Sc7—d5, weil dann die weiße Dame von c8 aus eine der Figuren (Laufer oder Dame des Schwarzen) fesselt.

3. Aufgabe: 1. De8—f8 (droht Matt durch 2. Df8—f4+); Schwarz antwortet am besten Lh8—e5. Hierauf folgt: 2. Tc8—e8 und, falls nun Kd4—c4 oder Le5—g3: geschieht, so 3. Df8—b4+, falls aber Kd4—e4:, so 3. Df8—f4+, falls endlich Le5—d6, so 3. Df8—f2+.

4. Aufgabe: 1. Lc2—a4, La7—b8; 2. Sb5—d4 (droht Matt durch S—c6), c5—d4:; 3. c3—d4:+. Versuchte Weiß etwa sofort 1. Sb5—d4, so würde Schwarz durch Sd7—b8 das Matt auf c6 abwehren. Zöge aber Schwarz auf 1. Lc2—a4 etwa Th6—h2 (um dann auf a2 Schach zu bieten), so würde 2. Sf4—g6† nebst 3. Sb5—c7+ folgen.

5. Aufgabe: 1. Se4—g3 (droht Matt durch Da4—e4), Lf6—g5 (falls Ke5—d5, so 2. Da4—e4+, falls aber Ke5—e6, so 2. Da4—e8†, Lf6—e7; 3. De8—e7:†, Ke6—d5; 4. De8—e4+); 2. Kg4—h5 (droht Da4—e4† nebst De4—e7+), Lf6—d8; 3. Da4—f4†, Ke5—f4:; 4. La3—d6+.

6. Aufgabe: 1. Da2—a3, Db6—b8† (falls Db6—a6:, so 2. Da3—b4+); 2. Kh8—g7, Db8—b6; 3. Kg7—h7, Db6—a6: (oder Db6—b7); 4. Da3—b4+ (oder 4. Da3—a4+).

7. Aufgabe: 1. Lg8—h7, Tc5—d5: (am besten, um dem Könige das Feld f4 frei zu machen); 2. Se5—c4, Tf1—f3 (um der weißen Dame das Feld g4 zu sperren); 3. De2—e4†, Kf5—e4:; 4. Tg6—e6+ (durch Doppelschach).

8. Aufgabe: 1. Se4—d6, Lf3—c6:; 2. Tc1—d1†, Kd4—c5; 3. Sd6—b7† (Doppelschach) nebst 4. Sb7—a5+.

9. Aufgabe: 1. Se3—d5†:, Sb4—d5:; 2. Lc5—e3†, Sd5—e3: (falls Kf4—e3:, so 3. Dd7—e6† nebst 4. De6—e4+); 3. Tc8—c4†, Se3—c4:; 4. Dd7—d2†, Sc4—d2:; 5. Sc3—d5:+.

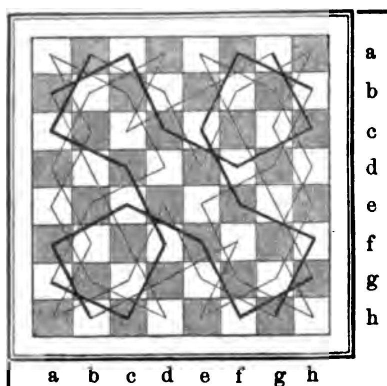
10. Aufgabe (Matt in vier, nicht fünf Zügen): 1. Tc6—c2 (droht 2. Tc2—e2†, Ke4—f5:; 3. Db5—d7+ oder Ke4—f3; 3. Te2—f2 nebst 4. Tf2—f4+); daher b3—c2:, worauf 2. Db5—e8†, Ke4—d3:; 3. De8—e3† nebst 4. Sf5—d6+, oder Ke4—f5:; 3. De8—e2 nebst 4. De2—g4+ folgt.

11. Aufgabe: 1. Sg6—f4:, d4—e3: (falls Se5—d3:†, so 2. Lb1—d3:† 2c., und falls Se5—f3:†, so 2. g2—f3:† 2c.); 2. Dh6—e6, f7—e6: (falls Dc7—c6 oder e3—e2, so 3. Sd3—e5: 2c.; falls aber b3—b2, so 3. Sd3—c5† 2c.); 3. Sd3—c5††, Ke4—d4; 4. Sf4—e6:†, Kd4—c3; 5. Sc5—a4:+, oder Kd4—d5; 5. Lb1—e4+.

12. Aufgabe: 1. Lb6—c5, d3—e2:; 2. d2—d4, e4—d3:; 3. e3—e4†, Kd5—c5:; 4. Sd6—b7†: nebst 5. a2—a4, bezieh. 5. Se1—f3+. — Falls aber z. B. 1. Kd5—c5:, so 2. Sd6—e4:†, Kc5—b5 (bei Kc5—d5 folgt 3. De2—d3:†, Kd5—e5 nebst 4. Lf5—g6 und 5. Dd3—d6+); 3. De2—d3:†, Kb5—a5; 4. Dd3—d4 nebst 5. Dd4—c5: bez. b4+.

K. Der Rösselsprung.

Als eine ganz besondere Aufgabe, zu welcher das Schachspiel Anlaß bietet, ist seit jeher der Rösselsprung angesehen worden. Man versteht darunter die folgeweise Bewegung des Springers (Rössels) über sämtliche 64 Felder des Schachbrettes. Beginnt man z. B. von dem Felde a1 an mit dem Springer zu ziehen, erst nach b3, dann nach d4 u. s. w., so muß der Springer mit dem 64. Felde, das er betritt, alle einzelnen 64 Felder überschritten haben. Derartige Springerführungen über das ganze Brett bildeten schon in vergangenen Jahrhunderten den angenehmen Zeitvertreib eines Geduldspieles; in neuerer Zeit ist die Aufgabe des Rösselsprunges auch wissenschaftlich und theilweise mit Hülfe mathematischer Rechnung behandelt worden. — Man nennt die Rösselsprünge geschlossen, falls das letzte Feld, das der Springer betritt, so liegt, daß er von demselben das ursprüngliche Ausgangsfeld unmittelbar wieder erreichen kann. Ist letzteres z. B. b6, so müßte bei einem geschlossenen Rösselsprunge der Schlußzug entweder auf a8 oder c8, oder d7, oder d5, oder c4 oder a4 fallen.



2	11	58	51	30	39	54	15	260
59	50	3	12	53	14	31	38	260
10	1	52	57	40	29	16	55	260
49	60	9	4	13	56	37	32	260
64	5	24	45	36	41	28	17	260
23	48	61	8	25	20	33	42	260
6	63	46	21	44	35	18	27	260
47	22	7	62	19	26	43	34	260
260	260	260	260	260	260	260	260	

Die Rösselsprünge sind ferner symmetrisch, wenn sämtliche in der zweiten Hälfte, d. h. im 33. bis 64. Zuge des Springers, berührten Felder zu denen der ersten Hälfte (vom 1. bis 32. Zuge) eine gewisse gleichmäßige (symmetrische) Lage haben. Die Felder a1 und h8 stehen z. B. in solchem Verhältnis, ferner a8 und h1, auch b6 und g3, e8 und d1, f7 und c2 u. s. w. Trifft also auf b6 der erste Stand des Springers, so kommt auf g3 die 33. Stellung, trifft auf f7 die 32. Stellung, so muß der 64. Zug auf c2 fallen u. s. w. — Eine dritte Eigenschaft der Rösselsprünge ist die Gleichsummigkeit, d. h. die Summen der acht Zahlen auf jeder Reihe, welche durch den numerirten Gang des Springers entstehen, sind einander gleich. Eine Springerführung, welche die erwähnten drei Eigenschaften besitzt, heißt ein normaler oder vollkommener Rösselsprung. Der erste solcher Art wurde gegen das Jahr 1850 als endliches Ergebnis vieler Untersuchungen von Karl Wenzelides in Presburg aufgefunden; seitdem sind viele ähnliche Beispiele, auch auf mathematischem Wege, insbesondere durch den russischen Schachmeister und Mathematiker C. F. v. Jaenisch, aufgestellt worden. Wir zeigen hier jene erste Ausführung, sowohl in Zahlen als in Linien.

Zu den Bedingungen eines zu bildenden Röſſelſprunges rechnet man die Vorausbeſtimmung einzelner Felder, wie des Anfangs- oder Endfeldes; werden aber mehrere einzelne oder mehrere mit einander verbundene Züge im voraus angegeben, ſo nennt man ihre Zuſammenſtellung, die man paſſend durch Linien verfolgen kann, ein Diagramm. Verbundene Linien eines Diagrammes können mannigfach hübſche Figuren vorſtellen, wie Räder, Sterne, Gitter, Quadrate, auch die Buchſtaben V, W, M. ꝛc.

In belletriſtiſchen Journalen hat man als eine Art geiſtiger Gymnaſtik die Figur des Röſſelſprunges dazu verwandt, Gedichte von 64 Worten oder Silben ſo auf die Felder eines Schachbrettes zu vertheilen, daß auf jedes Feld ein Wort oder beziehentlich eine Silbe zu ſtehen kommt, die, nach der Reihenfolge eines Röſſelſprunges aneinander gefügt, das ganze Gedicht ergeben. Dieſes, oder was dasſelbe iſt, das Diagramm des zu Grunde gelegten Röſſelſprunges zu finden, iſt dabei die Aufgabe.

L. Ueberſicht der im Schachſpiel gebräuchlichen Kunſtausdrücke, enthaltend zugleich die Grundzüge der Theorie des Spieles.

Ablehnung eines Opfers, insbeſondere eines Gambit (ſ. d.) findet ſtatt, wenn der Gegner den zum Schlagen gebotenen Stein nicht nimmt, ſondern es vorzieht, dafür irgend einen andern Zug zu thun. Abgelehntes Gambit daher ſo viel als nicht angenommenes Gambit.

Abtauſch, das Schlagen und Wiederſchlagen gleichartiger Figuren, insbeſondere der Dame beider Parteien. Nach dem Abtauſch der Damen nähert ſich die Partie in der Regel jenem Stadium, welches man als Endſpiel zu bezeichnen pflegt. Bei dem Damentauſch iſt deshalb auf das beiderſeitige Verhältnis von Kräftezahl und Stellung durchgreifende Rückſicht zu nehmen.

Abzug, das Freimachen der Richtung einer Figur durch den abziehenden Stein, welcher jene Richtung bis dahin verſperrte. Kommt hierdurch der feindliche König in Schach, ſo liegt ein Abzugſchach vor.

Allgaiergambit wird nach dem öſterreichiſchen Meiſter Johann Allgaier die von ihm empfohlene Fortſetzung des Springergambits genannt, welche entſteht, wenn nach den Zügen 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Sg1—f3, g7—g5 nun Weiß mit 4. h2—h4 und auf g5—g4 dann mit 5. Sf3—g5 fortfährt.

Annahme eines Opfers, insbeſondere eines Gambit, liegt vor, wenn der von einem Spieler zum Nehmen gebotene Stein ſeitens des Gegners in der That geſchlagen wird; vgl. Ablehnung.

Anzug, die Vorhand, der Vorrang beim Zugwechſel des Spieles.

Aufgedecktes Schach, ſo viel als Abzugſchach, ſ. unter Abzug.

Aufgeben die Partie bedeutet ſo viel als die Erklärung einer Partei, daß ſie das Spiel verloren habe, d. h. bei etwaiger weiterer Fortſetzung ſchließlich dem Matt nicht mehr entgehen könne.

Aufopferung eines Steines liegt vor, wenn derſelbe von ſeiner Partei entweder ganz ohne Erſatz oder gegen einen an Werth geringeren Stein (ſogen. Qualitätopfer) hingegeben wird.

Avancement der Bauern, ſo viel als deren Umwandlung in einen Offizier, ſobald ſie die letzte Felderreihe erreichen.

Bauernſpiel, hervorragende Verwendung der Bauern, welche geſchützt durch hinter befindliche Offiziere vorrücken, im Gegenſatze zu dem Figuren- oder Offizierſpiel, bei welchem der Schwerpunkt auf die Oeffnung freier Linien für den Angriff mit den Offizieren gelegt wird. Vgl. die Bemerkung zum zweiten Zuge der 2. Partie auf S. 492.

Blindes Matt, die zufällige Mattſetzung, ohne daß der Mattſetzende ſie bemerkt und durch den Zuruf: „Matt“ oder „Schachmatt“ angekündigt hat.

Blindlingsſpiel, die Führung einer oder mehrerer gleichzeitigen Partien ohne Anſicht des Schachbrettes und der Schachſteine.

Cochranegambit, die nach dem indiſchen Meiſter Cochrane benannte Vertheidigung des Springergambits 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Sg1—f3, g7—g5;

4. Lf1—c4, g5—g4; 5. Sf3—e5 mit Dd8—h4† nebst 6. Ke1—f1, f4—f3 und Sg8—h6.

Cunninghamgambit, die nach dem englischen Meister Cunningham benannte Vertheidigung des Springergambits, 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Sg1—f3 mit Lf8—e7; 4. Lf1—c4, Le7—h4† u. s. w.

Damenbauer-Eröffnung: 1. d2—d4, d7—d5, welche zum Damengambit wird, wenn nun Weiß mit 2. c2—c4 fortfährt. Vgl. die Bemerkung zum zweiten Zuge der 4. Partie auf S. 494.

Début royal, die Königsbauer-Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5.

Doppelbauer nennt man zwei Bauern derselben Partei auf derselben senkrechten Felderlinie, z. B. weiße Bauern auf c3 und c4. Doppelbauern, die sich nicht decken können und im allgemeinen zu vermeiden sind, entstehen dadurch, daß ein Bauer (z. B. von b3) durch Schlagen auf eine Nachbarlinie (z. B. c4) gelangt, während der ursprüngliche, auf dieser Felderlinie stehende Bauer noch dieselbe behauptet. Im Gegensatz zu Doppelbauern stehen verbundene Bauern, d. h. Nachbarbauern derselben Partei, welche sich decken können, z. B. Bauern auf c4 und d5.

Doppelschach liegt vor, wenn beim Abzugschach (s. d.) nicht nur die abziehende oder aufdeckende, sondern auch die aufgedeckte Figur, also beide zugleich, den feindlichen König angreifen.

Echec éternel, ewig Schach, s. S. 478.

Eckbauern, Bauern auf den Randlinien a und h.

Eingeschränktes Laufergambit entsteht, wenn im Königsgambit 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4: nun Weiß statt 3. Lf1—c4 (das gewöhnliche Laufergambit) den Laufer nur bis e2, also 3. Lf1—e2 zieht.

Englische Partie wird der vom englischen Meister Staunton empfohlene Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. c2—c3 genannt, in welchem Schwarz zunächst mit d7—d5 antworten kann.

En passant schlagen, das Schlagen nach dem Vorbeigehen, s. S. 477.

En prise stellt sich eine Figur, wenn sie so zieht, daß sie unmittelbar darauf von einem feindlichen Steine genommen werden könnte.

Erstícktes Matt liegt vor, wenn der König dem Angriffe eines feindlichen Springers nicht ausweichen kann, weil ihm der Ausgang auf seine sämtlichen Nachbarfelder von eigenen Steinen versperrt ist; vgl. S. 502.

Evansgambit, die nach dem englischen Kapitän Evans benannte Fortsetzung der italienischen Partie 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—c5 mit 4. b2—b4, vgl. die Bemerkung zum 4. Zuge der 1. Partie (S. 492), zum 4. Zuge der 3. Partie (S. 493), ferner die 7. Partie (S. 496) und die 11. Partie (S. 499).

Fianchetto, Flügelspiel, z. B. der Anfang mit 1. b2—b3 nebst 2. Lc1—b2, oder mit 1. g2—g3 nebst 2. Lf1—g2.

Figurenpartien stehen im Gegensatz zu Bauerpartien, s. Bauernspiel.

Forcirter Zug, gezwungener Zug, d. h. der in einer Lage des Spieles dem Spieler gebotene einzige Zug, um entweder der Zugpflicht überhaupt zu genügen, oder um einen Schachangriff beziehentlich andern Angriff abzuwehren.

Französische Eröffnung, der in Frankreich früher beliebte Anzug 1. e2—e4, e7—e6, also derjenige Anfang, in welchem der Nachziehende dem Doppelschritt des feindlichen Königsbauern zunächst mit dem Einschritt seines Königsbauern begegnet.

Französisches Springerspiel, die vom französischen Meister Philidor empfohlene Vertheidigung der Springerpartie 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3 durch d7—d6.

Freibauer, ein Bauer, dessen Weg zur Dame von feindlichen Bauern nicht mehr behindert ist, dessen feindliche Nachbarbauern z. B. vorbeigezogen und dessen feindlicher Gegenbauer von seiner ursprünglichen Linie entfernt ist.

Freie Rochade, s. S. 513—514.

Freudensprung, s. S. 514.

Gabel, eine Stellung, in welcher ein Bauer zu gleicher Zeit zwei feindliche Offiziere, die schräg vor ihm stehen, angreift.

Gambit, eine Eröffnung, in welcher ein Stein, meist ein Bauer, zur Oeffnung freier Angriffslinien geopfert wird. Man vergleiche Damengambit, Königsgambit, Mittelgambit, Evansgambit u. s. w.

Gambitbauer, 1. der bei einem Gambit geopferte Bauer; 2. der das Opfer annehmende feindliche Bauer, welcher durch das Schlagen auf einen minder günstigen Platz gebracht wird.

Ganapierda oder qui perd gagne, Selbstmatt, d. h. ein Spiel, in welchem ausgemacht wird, daß die mattgesetzte Partei, welche den Gegner zum Mattsetzen zwingt, gewinnen soll. Diese Art Spiele sind heutzutage nur als Aufgaben (sogen. Selbstmattaufgaben) üblich.

Geschlossenes Spiel steht im Gegensatze zum offenen Spiele. Bei ersterem werden meist die Offiziere hinter den Bauern gehalten und freie Angriffslinien vermieden. Dahin gehören z. B. die Anfänge 1. e2—e4, e7—e6; ferner 1. e2—e4, c7—c5 nebst

e7—e6; weiterhin 1. e2—e4, b7—b6; 2. d2—d4, Lc8—b7; 3. Lf1—d3, e7—e6 u. s. w. Noch vergleiche man die Anmerkung zum 1. Zuge der 4. Partie auf S. 494.

Giuoco piano, die Italien. Partie (s. d.).

Holländische Eröffnung, der von dem holländischen Schachlehrer Elias Stein empfohlene Anfang 1. d2—d4, f7—f5 (statt 1. d2—d4, d7—d5), welcher mit den Zügen 2. e2—e4, f5—e4:; 3. Sb1—c3, Sg8—f6; 4. Lc1—g5, e7—e6; 5. Lg5—f6: Dd8—f6: 6. Sc3—e4: fortgesetzt werden kann; falls 3. Sb1—c3, d7—d5, so 4. Dd1—h5†, g7—g6; 5. Dh5—d5: u. s. w. Eine andere Art der Fortsetzung sehe man in der 8. Partie auf S. 496—497.

Italienische Partie, die von den italienischen Meistern empfohlene Eröffnung des Spieles durch die drei Anfangszüge: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 4. Lf1—c4, Lf8—c5; vgl. die 1. Partie auf S. 492.

Kieseritzkygambit, die von dem livländischen Schachmeister Kieseritzky empfohlene Fortsetzung des Springergambits 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4: 3. Sg1—f3, g7—g5 mit 4. h2—h4, g5—g4 und 5. Sf3—e5 (statt 5. Sf3—g5, s. Allgaiergambit), worauf die stärkste Entgegnung in 5. Sg8—f6 oder auch 8. Lf8—g7 bestehen soll.

Königsbauer-Eröffnung, der Anfang mit 1. e2—e4, e7—e5.

Königsgambit, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4; er theilt sich in angenommenes Königsgambit 2. e5—f4: (mit der Fortsetzung des Springergambits 3. Sg1—f3, sowie des Laufergambits 3. Lf1—c4) und in abgelehntes Königsgambit, z. B. 2. Lf8—c5 (vgl. die Bemerkung zum 3. Zuge der 10. Partie auf S. 498). — Außerdem kommt noch das Gegengambit gegen das Königsgambit, nämlich 2. f2—f4, d7—d5; 3. e4—d5:, e5—e4 (letzteres auch Falkbeergambit nach dem österreichischen Meister Falkbeer genannt) in Betracht.

Königslauferspiel, siehe Lauferpartie; Königsspringerspiel, s. Springerpartie.

Kriegsspiel, s. S. 516.

Lange's Angriff im giuoco piano, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—c5; 4. Rochirt, Sg8—f6; 5. d2—d4 u. s. w.; vgl. die Anmerkung zum 4. Zuge der 1. Partie auf S. 492.

Lauferbauer-Eröffnung, der Anfang mit 1. c2—c4, oder auch 1. f2—f4; diese Anfänge führen meist zu sogen. geschlossenen Spielen.

Laufergambit, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Lf1—c4. Geht der Laufer nur bis e2, so liegt das sogenannte eingeschränkte Laufergambit vor; geht er aber sogleich bis b5, so ergiebt sich das ausgeschränkte Laufergambit.

Lauferpartie, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4. Antwortet Schwarz mit Lf8—c5, so liegt das Doppellauferspiel vor. Vgl. die 2. Partie auf S. 492. Als beste Antwort auf Lf1—c4 gilt aber 2. Sg8—f6.

Leichte Offiziere, die kleinen oder niederen Offiziere, Laufer und Springer, im Gegensatz zu den höheren Offizieren, Thurm und Dame.

Matt, Mattsetzung, s. die Ausführungen auf S. 483—486.

Mat étouffé, s. v. w. erstictes Matt (s. d.).

Mitte des Spieles, Mittelspiel, s. S. 485.

Mittelbauern, s. die Bemerkung zum 4. Zuge der 1. Partie und zum 2. Zuge der 2. Partie auf S. 492.

Mittelgambit oder Centrumsgambit, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. d2—d4, e5—d4: u. s. w.

Muziogambit, die nach dem italienischen Spieler Muzio benannte, jedoch schon früher von Meister Polerio angegebene Fortsetzung des Springergambits 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4: 3. Sg1—f3, g7—g5; 4. Lf1—c4, g5—g4 mit der Rochade, wobei der Springer auf f3 geopfert und infolge dessen ein starker Angriff auf der f-Linie erlangt wird: 5. Rochirt, g4—f3:; 6. Dd1—f3: u. s. w.

Nachzug, s. die Bemerkungen unter Anzug.

Narrenmatt, s. die Ausführung auf S. 487.

Normal-Eröffnung, die von Dr. Lange als verhältnismäßig bester Anfang empfohlene und wissenschaftlich begründete Eröffnung 1. e2—e4, e7—e6; 2. d2—d4, d7—d5; 3. e4—d5: e6—d5: 4. Sg1—f3, Lc8—e6; 5. Lf1—d3, Sg8—f6; 6. Rochirt, Lf8—d6; 7. Lc1—e3, Rochirt u. s. w.

Rotation, s. die Erklärung auf S. 475.

Offenes Spiel, s. geschlossenes Spiel.

Opfer, s. Aufopferung.

Opposition, Gegenwirkung, insbesondere betreffs der beiden Könige, s. die Bemerkung auf S. 483.

Partie des pions, eine Abart des gewöhnlichen Spieles, bei welcher die eine Partei ohne Dame spielt, dafür aber außer ihren acht Bauern noch weitere acht Bauern auf der dritten beziehentlich vierten Felderreihe aufstellt; früher in Belgien und Frankreich üblich.

Passare battaglia, Vorbeigehen vor dem Schlagen (der Gegensatz zum en passant Schlagen, in Italien üblich), vergl. S. 514.

Patt, diejenige Stellung, in welcher die am Zuge befindliche Partei, ohne im Schach zu stehen, keinen gesetzlich zulässigen Zug hat.

Philidors Springergambit, die von Philidor empfohlene Fortsetzung des Springergambits 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Sg1—f3, g7—g5; 4. Lf1—c4, Lf8—g7 durch 5. h2—h4, h7—h6; 6. d2—d4, d7—d6 u. s. w.

Philidors Springerspiel, so viel als französisches Springerspiel (s. d.).

Pion coiffé, ein durch irgend ein Merkmal (z. B. durch einen umgelegten Ring von Papier oder Holz) gekennzeichneter Bauer, mit welchem der Spieler den Gegner matt zu setzen sich anheischig macht.

Pion passé, ein Freibauer (s. d.).

Qualität, der Werthunterschied von Figuren verschiedenen Ranges; z. B. einen Thurm gegen einen Laufer (oder Springer) eintauschen, heißt die Qualität gewinnen; vgl. den 24. Zug der 2. Partie S. 493.

Remis, unentschiedenes Spiel, bei welchem keine Partei gewinnt oder verliert.

Rio's Damenzug, der Zug Dd1—g4 oder Dd8—g5, kommt in der Eröffnung mehrfach als Gegenangriff in Betracht, insbesondere wenn der Königsspringer des Gegners zu früh über f6 (oder f3) nach e4 (oder e5) gezogen ist. Von dem italienischen Meister Rio selbst wurde er zunächst im Doppellauferspiel, 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4, Lf8—c5, gegen 3. c2—c3 als Antwort (Dd8—g5) vorgeschlagen.

Rochade, die unter gewissen Voraussetzungen (vgl. S. 477) zulässige Umstellung von König und Thurm; wegen der freien Rochade sehe man S. 513 unten.

Roi dépouillé, entblößter oder blanker König, wird der König einer Partei genannt, deren sämtliche übrige Steine geschlagen sind.

Rösselsprung, s. die Ausführung S. 506.

Rückgambit, das in der Rückhand oder zweiten Hand, d. h. vom Nachziehenden gegebene gleiche Gambit, z. B. 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Lf1—c4, f7—f5 oder 1. e2—e4, e7—e5; 2. d2—d4, e5—d4: 3. c2—c3, d7—d5 u. s. w.

Rückständiger Bauer, ein hinter seinen beiden Nachbarbauern zurückgebliebener Bauer, der unter Umständen auf die freie Bewegung seiner Partei hemmend einwirkt.

Rundschach, s. die Bemerkung auf S. 516.

Russisches Springerspiel, die von den russischen Schachmeistern A. v. Petroff und C. v. Jänisch empfohlene Entgegnung 2. Sg8—f6 auf die Springerpartie, also der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sg8—f6.

Ruy-Lopezspiel, die vom spanischen Schachmeister befürwortete Fortsetzung der Springerpartie 1. e2—e4, e7—e5, 2. Sg1—f3, Sb8—c6 mit 3. Lf1—b5, welche übrigens schon früher von dem spanischen Schachautor Lucena angegeben war und deshalb in neuerer Zeit auch Spanische Partie genannt wird.

Salviogambit, die im Springergambit 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4: 3. Sg1—f3, g7—g5; 4. Lf1—c4, g5—g4; 5. Sf3—e5, Dd8—h4†; 6. Ke1—f1 von dem italienischen Schachmeister Salvio empfohlene Vertheidigung mit 6. Sg8—f6.

Schachmatt, s. Matt.

Schäfermatt und Schäferzug, s. S. 486.

Shatranj, die persische Bezeichnung des mittelalterlichen Schach, in welchem die Dame und der Laufer einen beschränkten Gang hatten, die Rochade nicht vorkam und die Bauern auch bei ihrem ersten Zuge nur einen Schritt weit vorgehen konnten.

Schlagen nach dem oder im Vorübergehen, s. S. 477.

Schottisches Gambit, die Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. d2—d4, welche zuerst praktisch in einem durch Korrespondenz zwischen London und Edinburg ausgefochtenen Kampfe von den schottischen Spielern angewendet wurde.

Selbstmatt, s. Ganapierda.

Sizilianische Eröffnung, der von einigen sizilianischen Meistern zuerst praktisch geübte Anfang 1. e2—e4, c7—c5; man vergleiche die Anmerkung zum ersten Zuge der 5. Partie (S. 495), sowie die 12. Partie (S. 500).

Spanische Partie, s. unter Ruy-Lopezspiel.

Spielendungen, s. S. 487.

Spielordnung, s. S. 478.

Spießruthenspiele, eine besondere Art künstlicher Schachaufgaben, bei deren Lösung es darauf ankommt, einen Bauer zwischen zwei Reihen feindlicher Doppelbauern ungefährdet hindurch zu führen.

Springergambit, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. f2—f4, e5—f4:; 3. Sg1—f3.

Springerpartie, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3.

Tauschwerth der Steine, s. S. 484.

Tempo, der Zeitmoment im Schach, der in seiner Einheit durch einen Zug dargestellt wird.

Triplebauer, ein dreifacher Bauer auf derselben vertikalen Felderlinie (s. Doppelbauer).

Umwandlung der Bauern, s. S. 477 unten.

Ungarische Partie, eine von ungarischen Meistern in einem Korrespondenzspiel gegen

Paris durchgeführte Abweichung vom giuoco piano, bestehend in dem Anfange 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—e7 (statt Lf8—c5).

Varianten, abzweigende Spielarten, welche durch Abweichungen der einen oder andern Partei von einem aufgestellten Spiele hervorgerufen werden.

Verbundener Bauer, s. unter Doppelbauer.

Vierschach, vgl. die Ausführungen auf S. 514—515.

Vierspringerspiel, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Sb1—c3, Sg8—f6; vgl. die 6. Partie auf S. 495 unten.

Vorgabe, ein Vortheil, welchen der eine Spieler dem andern im voraus einräumt. In der Regel pflegt hierbei der anerkannt stärkere Spieler einen seiner Steine, z. B. einen Thurm oder Springer, vor Beginn der Partie, vom Brette zu nehmen; wird nur ein Bauer vorgegeben, so wählt man hierzu den Königslauferbauer (also Bauer f2 oder f7), und im letzteren Falle pflegt auch der Vorgebende dem Gegner noch den Anzug zu überlassen.

Werth der Steine, s. Tauschwerth.

Wiener Partie, die in Wien zuerst üblich gewordene Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sb1—c3, also das sogenannte Damenspringerspiel.

Zugzwang findet statt, wenn eine Partei, die am Zuge ist, nur über gewisse Züge verfügen kann, deren jeder einen besonderen Nachtheil für sie im Gefolge hat.

Zweispringerspiel im Nachzuge, der Anfang 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Sg8—f6 (anstatt Lf8—c5).

M. Uebersicht der Hauptdaten aus der Geschichte und Literatur des Schachspiels.

900 n. Chr. — Erste geschichtliche Spuren der Pflege des Schach; besonders bei den Arabern.

950. — Macudi und Al Suli werden als hervorragende Schachmeister ihrer Zeit gerühmt.

1000. — Der persische Dichter Firdausi beschreibt in seinem Heldengedichte die Erfindung und die Regeln des Schachspiels.

1060. — Der Bischof P. Damiani von Ostia mißbilligt in einem Schreiben die Uebung des Schachspiels.

1130. — Anna Komnena erwähnt in der Lebensbeschreibung ihres Vaters, des griechischen Kaisers Alexis (1081—1118), die Pflege des Schachspiels am kaiserlichen Hofe zu Byzanz.

1259. — Ludwig IX. von Frankreich verbietet das Schachspiel und läßt durch eine Synode Strafen auf dessen Uebung setzen.

1260. — Der Lombarde Jacob da Cessolis schreibt ein moralisirendes Werk über das Schach, unter zahlreichen Vergleichungen zwischen Lebensverhältnissen und Schachbeziehungen.

1370. — Der große Mongolenführer Timur wird als eifriger Schachspieler gerühmt.

1490. — Anonyme (in Göttingen aufbewahrte) Handschrift als erste theoretische Arbeit über das Schach in seiner neueren Gestaltung.

1497. — Der Spanier Lucena verfaßt das erste Druckwerk über das Schach („Arte de axedres").

1507. — Jakob Mennel giebt in seinem „Schachzabel" ein moralisirendes Gedicht über das Schach.

1512. — Der Portugiese Damiano verfaßt ein kleines Lehrbuch „Libro da imparare giocare a scachi" ꝛc.

1561. — Der Spanier Ruy Lopez de Segura verfaßt ein Lehrbuch „Libro de la invencion liberal y arte del juego del Axedres".

1590. — Der Italiener Giuolio Cesare Polerio (aus Lanciano) verfaßt ein größeres Manuskript über die Pflege und über viele Feinheiten des Schach.

1604. — Der Neapolitaner A. Salvio giebt ein Handbuch über das Schach heraus, in welchem er außer anderen Eröffnungen insbesondere die verschiedenen Fortsetzungen des Königsgambit behandelt.

1616. — Der Herzog August von Braunschweig-Lüneburg verfaßt unter dem Pseudonym „Gustavus Selenus" ein größeres Werk („Das Schach- oder Königsspiel"), welches die theoretischen Ausführungen des Spaniers Ruy Lopez zur Grundlage hat.

1619. — Der Calabrese Gioachino Greco giebt eine Sammlung geistreicher Partien heraus.

1737. — Der syrische Meister Philipp Stamma stellt zu Paris eine Sammlung von hundert künstlichen Endspielen zusammen.

1749. — Der französische Meister André Danican Philidor verfaßt seine „Analyse du Jeu des Echecs“, worin er seine bekannte Theorie des Bauernspiels praktisch durchzuführen sucht.

1750. — Der modenesische Meister Ercole del Rio verfaßt ein praktisches Lehrbuch über Eröffnungen und Endspiele.

1763. — Der zweite modenesische Meister Giambatista Lolli behandelt in einem größeren Werke unter dem Titel „Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi“ die gesamte Theorie des Spieles (Grundlehren, Eröffnungen und Endspiele; ferner Partien und Aufgaben).

1767. — Der Engländer Thomas Hyde behandelt in einem größeren, in lateinischer Sprache abgefaßten Werke über orientalische Spiele (De Ludis Orientalibus) auch mit besonderer Ausführlichkeit das Schachspiel („Historia Shahiludii etc.“).

1769. — Der dritte große modenesische Autor Domenico Lorenzo Ponziani giebt unter dem Titel „Il giuoco incomparabile degli Scacchi etc.“ ein kurzgefaßtes aber in jeder Richtung meisterhaft ausgeführtes Lehrbuch heraus.

1795. — Der österreichische Meister Johann Allgaier verfaßt eine „Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel.

1801; 1813 ff. — Der Magdeburger Schachmeister J. F. W. Koch giebt in einem „Kodex der Schachspielkunst“ eine Sammlung der theoretischen Leistungen insbesondere aus den Werken von Selenus, Philidor, Greco, Stamma u. a.

1817 ff. — Der englische Meister W. Lewis tritt auf und verfaßt zahlreiche Schriften über das Schach, enthaltend die Proben früherer Meister verschiedener Nationen, sodann ein klassisches Lehrbuch unter dem Titel „A series (und a second series) of progressive lessons on the game of chess“.

1824. — Einführung von Schachpartien durch Korrespondenz. — Zunehmende Errichtung von Schachvereinen und Schachgesellschaften.

1826. — Der Braunschweiger Schachmeister Hirsch Silberschmidt verfaßt ein Lehrbuch, welches besonders auf die Gambitspiele eingeht.

1833. — Der englische Schachmeister George Walker beginnt seine literarische Thätigkeit mit Untersuchungen über das Muziogambit; unter seinen verschiedenen anderen Schriften sind Partiensammlungen, eine Anleitung für Anfänger und insbesondere sein Lehrbuch (A treatise on chess) bemerkenswerth; auch macht er sich um die Einführung der periodischen Schachliteratur verdient.

1834. — Wettkampf zwischen dem französischen Schachmeister Labourdonnais und dem irländischen Meister Mac Donnel.

1836. — Begründung der französischen Monatsschrift über das Schach „Le Palaméde“, die bis 1848, zuerst unter Leitung von Labourdonnais, dann unter St. Amant, erschien.

1839. — Der deutsche Gelehrte H. F. Maßmann giebt eine „Geschichte des mittelalterlichen Schachspiels“ (nebst fortlaufender Literatur über das Schach) heraus. — Aufblühen der Berliner Schachschule.

1841. — Der englische Meister H. Staunton begründet die englische Monatsschrift über das Schach „The Chess Players Chronicle“.

1842. — Der russische Theoretiker C. F. von Jaenisch tritt mit einem neuen Lehrbuch über die Eröffnungen „Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des Echecs“ auf.

1843. — Der deutsche Meister von Heydebrand u. d. Lasa giebt zum ersten Male das von dem schon 1840 verstorbenen Meister P. R. v. Bilguer begonnene „Handbuch des Schachspiels“, das umfassendste vorhandene Werk über das Schachspiel, heraus; er läßt bald darauf ein klassisches Lehrbuch als „Leitfaden für Schachspieler“ folgen und legt in zahlreichen Artikeln der Schachzeitung seine analytischen, geschichtlichen und literarischen Forschungen betreffs des Schachspieles nieder.

1846. — Begründung der deutschen „Schachzeitung“, durch den Berliner Meister L. Bledow und seine Freunde.

1847. — Begründung einer holländischen Monatsschrift über das Schach unter dem Titel: „Sissa. Maandschrift voor het Schaakspel“.

1849. — Der Magdeburger Schachmeister M. Lange tritt zunächst mit Herausgabe einer „Magdeburger Schachzeitung“ auf und beginnt dann seine literarisch-wissenschaftliche Thätigkeit, deren Hauptleistungen in einer wissenschaftlichen „Kritik der Eröffnungen“, einem „Lehrbuch des Schachspiels“, einem „Handbuch der Schachaufgaben“, einer Partiensammlung und

in vielen anderen Büchern wie zahlreichen Artikeln verschiedener Schachzeitungen niedergelegt sind.

1851. — Das erste internationale Schachturnier zu London. Auftreten des Breslauer Meisters A. Anderssen, des langjährigen Vorkämpfers der deutschen Schachspielkunst.

1857. — Begründung einer amerikanischen Monatsschrift für das Schachspiel „The Chess Monthly".

Das erste amerikanische Schachturnier zu New-York. Oeffentliches Auftreten des jungen amerikanischen Schachhelden Paul Morphy.

1858. — Siegreiche Kämpfe des amerikanischen Meisters Morphy in Europa, insbesondere gegen die Meister Löwenthal, Harrwitz, Anderssen u. A.

1862. — Zweites internationales Schachturnier zu London. Erste Preisträger: A. Anderssen und L. Paulsen.

1862. — Einführung öffentlicher Schachversammlungen und Schachturniere in Deutschland. Begründung des westdeutschen Schachbundes (zu Düsseldorf) durch Dr. M. Lange, A. Schlieper, G. Schnitzler u. A.

1867. — Internationales Schachturnier zu Paris. Auftreten von J. Kolisch, S. Winawer u. A.

1868. — Begründung eines norddeutschen Schachbundes zu Hamburg durch M. Lange, E. Hartwig, A. Schliemann u. A.

1868. — Nationales Schachturnier des westdeutschen Schachbundes. Erste Preisträger: M. Lange und A. Anderssen.

1870. — Internationales Turnier zu Baden-Baden. Preisträger: Anderssen und W. Steinitz.

1871. — Begründung eines mitteldeutschen Schachbundes zu Leipzig.

1873. — Internationales Turnier zu Wien. Preisträger: W. Steinitz, J. Blackburne, A. Anderssen, L. Rosenthal u. A.

1874. — Der holländische Bibliograph A. v. d. Linde giebt eine „Geschichte und Literatur" des Schachspiels in zwei Bänden heraus und läßt später noch verschiedene andere literarische Arbeiten („Das Schachspiel des XVI. Jahrhunderts", „Quellenstudien" zc.) folgen.

1877. — Die Anderssenfeier in Leipzig, zu Ehren des 50jährigen Schachjubiläums des Meister Anderssen. — Begründung des (allgemeinen) „Deutschen Schachbundes".

1878. — Turnier des westdeutschen Schachbundes zu Frankfurt a. M. Preisträger: L. Paulsen, A. Schwarz, A. Anderssen.

1878. — Internationales Schachturnier zu Paris. Preisträger: J. Zukertort, S. Winawer, J. Blackburne, Kapt. Mackenzie.

1879. — Allgemeines Schachturnier des deutschen Schachbundes zu Leipzig. Preisträger: B. Englisch, L. Paulsen, A. Schwarz.

1880. — Internationales Schachturnier zu Wiesbaden. Preisträger: A. Schwarz, B. Englisch, J. Blackburne, E. Schallopp. Sogenanntes Meisterturnier des westdeutschen Schachbundes in Braunschweig. Preisträger: L. Paulsen, F. Riemann.

1881. — Internationales Schachturnier des deutschen Schachbundes zu Berlin.

N. Abarten des Schachspiels.

Durch mehr oder minder weitgehende Aenderungen an der Einrichtung und Form des gewöhnlichen Zweischach ergeben sich besondere Abweichungen, wie sie zunächst in gewissen Gegenden und Ländern üblich geworden sind. Hierher gehören auch die aus Erweiterung des Schachbrettes beziehentlich der Mitspielerzahl entstehenden Abarten des Spieles, insbesondere das Dreischach und das Vierschach. Unterschieden von den Abarten werden die sogenannten verwandten oder ähnlichen Spiele, wie das Kurierspiel und das Kriegsspiel.

Unter den einfacheren Abweichungen vom gewöhnlichen Schach sind namentlich die in Italien und im Flecken Ströbeck bei Halberstadt üblichen Spielweisen hervorzuheben. Das italienische Spiel unterscheidet sich durch die sogenannte freie Rochade, durch die beschränkte Umwandlung der Bauern und durch den Mangel des Schlagens im Vorübergehen. Die freie Rochade besteht in der Zulässigkeit, beim Umwechseln von König und Thurm dieselben auf beliebige Felder, jedoch letzteren nicht über das Königsfeld (e1 oder e8) hinaus, zu stellen; hierbei darf

nach Belieben einerseits der König auf f1, g1 oder h1 und der Königsthurm auf e1, f1 oder g1, anderseits der König auf a1 b1 ꝛc. und der Damenthurm auf b1, c1 ꝛc. gestellt werden. Abgesehen von dieser Freiheit, bleiben jedoch nicht nur alle anderen, für die einfache Rochade vorgeschriebenen Bedingungen in Kraft, sondern es tritt auch noch das besondere Verbot, die (freie) Rochade auszuführen, hinzu, im Falle dadurch ein feindlicher Stein angegriffen, namentlich der König mit Schach bedroht würde. — Die beschränkte Umwandlung der Bauern, welche im früheren italienischen Schach vorherrschte, scheint dagegen heutzutage auch in Italien immer mehr zu schwinden; danach kann ein auf die achte Felderreihe gelangender Bauer nur in einen Offizier, der bereits geschlagen worden ist, umgewandelt werden. — Das Verbot des Schlagens im Vorübergehen endlich, das sogenannte passare battaglia, nimmt dem Spieler die Freiheit, einen feindlichen Bauer, der von seinem ursprünglichen Standfelde aus zwei Schritte vorgeht, mit einem eigenen auf die fünfte Felderreihe vorgerückten Nachbarbauer so zu schlagen, als habe jener feindliche Bauer nur einen Schritt gezogen (vgl. S. 477).

In dem Flecken Ströbeck (Ströpke) bei Halberstadt besteht seit mehreren Jahrhunderten die eigenthümliche Sitte, daß jeder Insasse männlichen wie weiblichen Geschlechtes das Schachspiel übt, welches dort sogar in den Schulen gelehrt und durch öffentliche Prüfungen wie Prämien gefördert wird. Denkwürdige Sagen knüpfen sich an jene Sitte, deren Erhaltung später durch besondere Privilegien gefördert worden sein soll. Die hier erwähnenswerthen Abweichungen vom gewöhnlichen Schach bestehen in folgenden Besonderheiten. Für die Aufstellung der Figuren gilt zunächst ein sogenannter Aussatz, welcher darin besteht, daß von beiden Parteien die beiden Thurmbauern, gleichsam als Wachposten, zwei Schritt weit vorgezogen werden. Dasselbe geschieht mit dem Damenbauer, und die Königin, wie in Ströbeck die Dame genannt wird, stellt sich gleichsam als Anführer ebenfalls zwei Schritt vor, dicht hinter den Damenbauer als ihren Adjutanten. Geht man daher von der gewöhnlichen Aufstellung aus, so wird der in Ströbeck unwiderruflich feste Aussatz dadurch erreicht, daß man folgende vier feststehende Züge ausführt: 1. a2—a4, a7—a5; 2. d2—d4, d7—d5; 3. h2—h4, h7—h5; 4. Dd1—d3, Dd8—d6. — Weiterhin ist weder die Rochade noch der Doppelschritt der Bauern gestattet. Der Königsbauer sowie die Springer- und Lauferbauern dürfen daher auch in ihrem ersten Zuge nur einen Schritt vorgehen. Ferner werden die Bauern auf der feindlichen Offizierreihe stets zur Königin, welche jedoch erst ihre volle Wirksamkeit erhält, nachdem sie in drei sogenannten „Freudensprüngen", z. B. von f8 nach f6, nach f4 und f2, unversehrt auf die zweite Reihe ihrer Partei zurückgekommen ist.

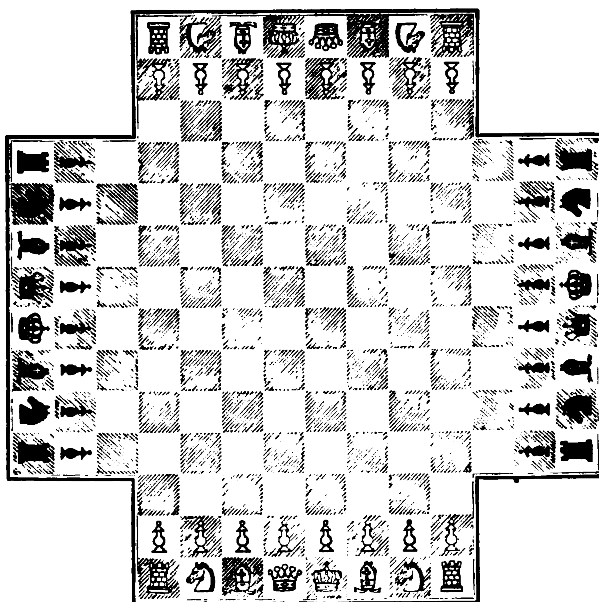
Das Vierschach, Dreischach u. s. w.

Bei der in Deutschland beliebtesten Art des Vierschach fügt man dem gewöhnlichen Schachbrette an jeder Seite noch drei Reihen, jede von acht Feldern, hinzu, wie es die nachfolgende bildliche Darstellung zeigt:

Die Figuren werden durch zwei gewöhnliche Schachspiele, die aber nicht von derselben Art sind (z. B. ein hölzernes und ein knöchernes), gebildet. Bei der Anfangsstellung vor dem Spiele stellt man die beiden verbündeten Heere, von gleicher Farbe, auf die äußersten Felderreihen der einander gegenüberliegenden Seiten in gewöhnlicher Weise auf. In der Partie selbst geht der Zugwechsel, ähnlich wie beim Whistspiel, in ununterbrochener Folge links herum.

Die Steine der befreundeten Spieler decken sich gegenseitig und greifen gemeinschaftlich die des Feindes an. Auch können die Könige der verbündeten Spieler sich einander nähern, während die feindlichen Könige einander nicht zu nahe kommen sollen. Ferner dürfen Figuren des einen Mitspielers nicht so ziehen, daß sie dadurch den König des andern (verbündeten) Spielers einem Schach von Seiten der Feinde aussetzen.

Beendet wird das Spiel durch Mattsetzen beider feindlichen Könige. Ist ein König matt gesetzt, so bleiben seine Steine ohne alle Wirksamkeit, als Hindernis des Terrains, stehen und können so wenig gezogen wie geschlagen werden. Doch kann der Verbündete durch wirksame Bewegungen den mattgesetzten König seines Mitspielers wieder frei machen, indem z. B. von ihm die das Matt bewirkenden Steine der Gegenpartei geschlagen werden. In demselben Augenblicke treten dann alle Steine des vom Matt befreiten Königs wieder in volle Thätigkeit.



Zur Eröffnung des Spieles zieht man in der Regel den Königsbauer, jedoch nur einen Schritt weit, vor und bringt dann sobald wie möglich die Dame sowie beide Läufer in Thätigkeit. Im Laufe des Spieles gehen die befreundeten Spieler am besten gleichzeitig auf denselben Gegenspieler mit Angriffen vor, indem z. B. der eine Schach bietet, der andere wichtige Figuren, besonders die Dame, bedroht. Anderseits sorge man ebenso sehr für die Sicherheit seines Verbündeten wie für die eigene und versäume deshalb nicht die Gelegenheit, ein ihm gebotenes Schach durch eigene Steine zu decken und ihn vor doppeltem Schach zu hüten.

Im Verhältnis zum Zweischach zeigt zwar das Vierschach schon in der Abhängigkeit von einem Verbündeten mancherlei Schattenseiten, da selbst der beste Plan zum Schaden führen kann, wenn ihn der Andere nicht versteht und nicht in rechter Weise unterstützt. Dagegen ist das Vierschach geselliger und spannender, insofern man es hier nicht allein mit der kalten Berechnung zu thun hat, sondern

auch auf den Charakter der Mitspieler, ob sie lieber angreifen oder vertheidigen, muthig oder zaghaft, eigensinnig oder nachgiebig sind, Rücksicht nehmen muß.

Unter noch anderen Arten, das Vierschach zu spielen, entsteht die einfachste Weise durch Zusammenfügung zweier gewöhnlichen Zweischachbretter, welche einfach neben einander gelegt werden. Die Verbündeten sitzen hier neben einander und die Gegner ihnen gegenüber. Dabei können die Figuren jedes Spielers sämtliche Felder beider Bretter betreten, also die in ganzen Linien gehenden Figuren, wie Dame und Thurm, unter Umständen von der äußersten Seitenlinie des einen Brettes bis zu der des andern, also über 16 Felder hinweg, sich bewegen. In ähnlicher Weise lassen sich auch drei Schachbretter neben einander legen, woraus die Abart des sogenannten Sechsschach entsteht. — Weniger in Gebrauch ist das Dreischach, in der von Tesche vorgeschlagenen Form, gekommen. Ein sonderbar zugeschnittenes Brett dient ihm als Grundlage; auch sind die Regeln und die Aufstellung der Figuren, da sämtliche drei Parteien gegen einander feindlich operiren, sehr verwickelt. Gleichwohl mag dieses Spiel von besonderen Liebhabern als eine Art diplomatischen Unterhaltungsspieles gepflegt werden. Nähere Andeutungen findet man in einer um das Jahr 1843 herausgegebenen Schrift von Walter Tesche über „Das Dreischachspiel“.

Aehnliche Spiele.

Die dem Schach ähnlichen Spiele, welche nicht nur auf einer Erweiterung desselben, sondern auch auf der Annahme ganz neuer Arten von Figuren beruhen, haben verhältnismäßig nur geringen Anklang gefunden. Dahin gehören verschiedene Arten von sogenannten Kriegsspielen, z. B. nach der im literarischen Schachwerke von Günther Wahl erörterten Methode, das vom Hofrath Hellwig erfundene, sehr zusammengesetzte größere Spiel, ferner das sogenannte Kriegsspiel, das Rundschach des Tamerlan, und ein Spiel mit kreisförmigem, hundertfelderigem Brette. Alle diese Abarten verletzen nicht nur mehr oder weniger den Geist des eigentlichen Schachspieles, sondern ermangeln auch wohl der gelungenen Harmonie seiner gesetzlichen Einrichtung; zudem dienen sie mitunter besonderen Zwecken, z. B. das Kriegsspiel einer Art Uebung in militärischen Manövern.

Ein gewisses Interesse gebührt noch dem sogenannten Kurierspiel. Diese im Mittelalter übliche Abart wurde früher, neben dem einfacheren Schach, auch von den Ströbecker Bauern mit besonderer Vorliebe gespielt. Das Brett besteht hier aus 12 Feldern in der Länge und 8 in der Breite. Jeder Spieler aber hat 12 Bauern und 12 Offiziere, welche analog dem gewöhnlichen Schach, auf die beiden äußersten Reihen der längeren Seite aufgestellt werden. Die Thürme, welche hier Rochen genannt werden, kommen in die beiden Eckfelder jeder Partei, daneben die Springer; an diese aber fügen sich zunächst die beiden Schützen, zwei neue Figuren, welche in schräger Richtung ziehen, aber stets in das dritte Feld springen. Neben die Schützen kommen sodann die Kuriere, welche unsere Laufer vertreten, und an diese fügen sich die beiden sogenannten Räthe, von denen der eine, Mann genannt, den Gang des Königs hat, der andere, Schleich, wie der Thurm, aber nur bis ins nächste Feld zieht. Die beiden Mittelfelder bleiben dann noch für König und Dame; letztere kommt auf das Feld ihrer Farbe neben den Schleich. Die Spielgesetzte sind im übrigen die gewöhnlichen in Ströbeck gebräuchlichen Bestimmungen, und der sogenannte Aussatz wird auch hier für die Thurmbauern, den Damenbauer und die Damen angewandt.



V.

Das Kartenspiel und die Spielkarten.



Als Unterhaltungsspiel an den mittelalterlichen europäischen Höfen, sowie in der gleichfalls aus dem Mittelalter erstandenen neuen „höheren Gesellschaft“, tritt das Kartenspiel nachweislich erst gegen Ende des vierzehnten Jahrhunderts moderner Zeitrechnung auf. Man nannte es damals quarte-spel, so viel wie „Geviertspiel“, ähnlich dem indischen „Shataranga“. Doch ließe sich der Name „Karten“ vielleicht am einfachsten auf das italienische (mittelalterliche) „carta“, d. h. „Papier“, zurückführen. „Quarte-spel“, also so viel wie „Papierspiel“, mit Hinweis auf das Material der Spielwerkzeuge. Die Bezeichnung „Carta“ für „Papier“, wie sie jetzt noch im modernen Italienisch gebräuchlich ist, wird wohl wiederum aus „Quarta“: „viereckig“ oder „geviertheilt“, hervorgegangen sein, als man anfing, die Manuskripte in einzelne viereckige Blätter aufzuschneiden, anstatt sie wie bisher in einer fortlaufenden Rolle zu belassen.

(Neuerdings erst hat A. Twietmeyer in Leipzig statt der sich leicht an den Ecken abnutzenden Karten die französische und deutsche „ovale Salonkarte“ in eleganten und sehr geschmackvollen Originalzeichnungen von F. Flinzer herausgegeben, die durch Dr. Richters Centralverlag von Beschäftigungs- und Spielmitteln in Berlin zu beziehen sind. Die sehr hübschen Karten lassen sich leicht mischen und halten, bequem ordnen und gewähren die französischen Zahlkarten 2—10 außerdem eine leichte Uebersicht, indem sie in jedem Zeichen die Nummer tragen, so daß sie vor allen anderen den Vorzug verdienen.) Der relativ moderne Name der Karten thut deren Alter aber keinen Abbruch; es ist eben nur ein neuer Name für ein altes Ding.

Das Schachspiel und Kartenspiel stehen in engem Zusammenhange. Denn als die westasiatischen Völker unter der Herrschaft der Khalifen die monotheistische Idee nach dem Osten brachten, da mußten die indischen Weisen, welche sich dem Islam anschlossen, auf andere Namen für die großen und kleinen Götter ihres Schachspieles — welches damals auf indisch „Quadrille“ hieß — sinnen. Auf diese Weise wurden die heiligen Elefanten, auf deren Rücken das Weltall ruht, zu Thürmen, welche die Grenzen bewachen; der beschauliche, aber etwas unbehülfliche Brahma wurde zum Schah, d. h. König; die Königin trat ein für den Indra; und der Ritter und Offizier (Springer und Läufer) für die Schandra und Bandra. Die Lares und Penaten wurden in Fellahin, d. h. Bauern, umgetauft.

Die meisten und insbesondere die ältesten Kartenspiele enthalten zweiunddreißig Blätter, gerade so viel wie Figuren auf dem Schachbrette sind und ebenso von zweierlei Farbe wie diese. Auf jeder Seite des Schachbrettes stehen in der hintersten Reihe je rechts und links vier Hauptfiguren und ihnen voran die sie bedienenden Bauern, und da bei den Karten der locus standi verloren ging, so wurde es nothwendig, ein anderes Kennzeichen des rechten und linken Flügels anzubringen; so entstanden die Unterabtheilungen der Farben: Herzen und Schellen auf der einen Seite, Eicheln und Schippen auf der andern. Merkwürdig ist hierbei noch, daß das Schachspiel, wie oben erwähnt, auf altindisch „Quadrille“ heißt. König, Läufer, Springer und Thurm sind zu König, Ober, Unter und Daus geworden. Daus ist wie der Thurm der Grenzwächter, hat auch auf vielen Karten die Figur eines Thurmes aufgemalt, oder noch häufiger ein Auge, das Sinnbild des Wächters. Auf dem zweiten Flügel jeder Schachseite nimmt die Königin die dem Könige entsprechende Stelle ein, und so ist denn auch eine Dame in das Kartenspiel hineingerathen. Beim Tarokspiele findet sich auch noch der Caval (Springer) vor. Die Bauern unterscheiden sich durch nichts von einander, und deshalb hat man ihnen ganz einfach Nummern gegeben. Eins, zwei, drei und vier. Da aber das Daus, dargestellt durch ein Auge, zu Verwechslungen Veranlassung gab, auch der Ziffer Eins, als dem Stammhalter aller Zahlen, eine gewisse Würde beiliegt, so hat man die Bauern weiter heraufgerückt zur Zwei, Drei, Vier und Fünf. War man aber einmal beim Zählen, so wollte man auch etwas Komplettes haben und erfand noch die Sechs, Sieben, Acht, Neun und Zehn. So entstand die ultima ratio aller Karten: Die Whistkarte. — Vom Daus ist noch zu erwähnen, daß es bei manchen alten Kartenspielen hinter dem Unter (Springer) rangirt: König, Ober, Unter, Daus; also wieder ein Anlehnen an das Schachspiel. Jedermann weiß nun, daß aus dem sanskritischen Devs das griechische Zeus geworden und nachher das lateinische deus.

Daus würde also so viel wie deus oder Zeus bedeuten und eine Erklärung abgeben, weshalb Daus bei vielen orthodoxen Spielen die höchste Karte ist. Hierzu kommt noch, daß Daus in gebildeter Sprache Aß heißt; ein uraltes Wort, das Eins, Gesamtheit, das Ganze, Alles bedeutet, also wieder etwa so viel wie der altindische Brahma. Für dieses hohe Blatt hatte man allerdings auch weniger erhabene Bezeichnungen, man nannte es z. B. „Die Sau", nach einem der bei den Schützenfesten ausgesetzten üblichen Siegerpreise, wovon sich die Redensart „Sauglück" oder „Schweinglück" herleiten soll.

Damit ist aber gerade noch nicht bewiesen, daß jene Blätter unseren Spielkarten ähnlich waren und daß sie in Frankreich zuerst in Umlauf kamen. In Spanien wurde wenigstens ein Verbot gegen das Kartenspiel durch den König von Kastilien, Johann I., erlassen, und die Namen einiger Karten und Spiele damit, wie: Primero, und die Hauptkarte in dem Quinolaspiel, Ombre, ferner die Karten spadille, Manille, Baste, punte, matador etc. sind entschieden und zweifellos dem Spanischen entlehnt. Die Form der Treffe ist auf der spanischen Karte die der Keule oder des Prügels, also eine ganz andere als bei uns, wovon wir aber den Namen behalten, die erste Benennung desselben ist bastos. Die Spaten sind Schwerter, die auf spanisch espados heißen; insofern hat der Name eine schwache Aehnlichkeit mit der Figur.

Baron Heineken, ein geistvoller Schriftsteller, der sich viel mit dem Ursprung von Zeichnungen und Gravirungen beschäftigt, behauptet, daß die Spielkarten in Deutschland schon 1376 vorhanden gewesen seien. Ein englischer Autor erwähnt aus noch früherer Zeit ein Kartenspiel: „Die vier Könige", welches bedeutend früher von den Briten betrieben wurde, und viele Gelehrte, mit der Vorgeschichte Asiens vertraut, wollen wissen, daß Spielkarten in den östlichen Welttheilen bereits lange im Gebrauch, bevor sie in Europa bekannt waren.

Die ersten europäischen Karten wurden ohne Stanzen und Platten fabrizirt, d. h. lediglich mit der Hand gezeichnet und gemalt, selbstverständlich bedurfte es einer längeren Zeit, ehe ein Spiel fertig wurde, und der Kostenpreis dafür war ein verhältnismäßig hoher, weshalb schon die Unterhaltung damit keine allgemein verbreitete werden konnte, was erst der Fall war, als eine schlechtere und billigere Sorte Kartenblätter in Umlauf gesetzt wurde. Lange dauerte es, ehe das richtige Papier dafür gefertigt werden konnte. Unstreitig waren die besten Künstler bei Ausführung der Kartenbilder thätig, wie die einem alten Kartenwerke entnommenen Beispiele: „Der König von Kolumbien, die Kaninchenkönigin, der Nelkenbube und das Rosenaß", beweisen, die ganz die nämliche Größe wie die Originale haben, welche Martin Schön, ein wohlbekannter deutscher Künstler, ausgeführt hat. Nicht weniger Gutes in Kartenbildern lieferte dessen Zeitgenosse Israel von Mecheln. Die vier Farben hatten Glocken, Herze, Blätter und Eicheln, und man war darüber einig, daß damit die vier menschlichen Stände bezeichnet seien. Die Glocken glichen in ihrer Form denen, welche man den Falken an die Beine zu binden pflegte, und bezeichneten den Adel; die Herzen waren der Geistlichkeit zugedacht; die Blätter bedeuteten die Gutsbesitzer, die Eicheln stellten die Bauern, Holzschläger, Waldhüter und Jäger vor. Merkwürdigerweise hatten diese Kartenspiele weder Königinnen, noch Asse; statt der ersteren dienten Ritter, für die letzteren fehlte die Stellvertretung. Die figurirten Karten, die bei uns anfänglich Hofkarten hießen, nannte man in England coat cards, Rockkarten, weil bekleidete Gestalten statt der Blumen, Thiere und Devisen darauf waren.

Das Pack oder „Spiel“ hieß früher das Pär, woraus zu schließen ist, daß man stets zwei Spiele — wie wir bei Whist, L'Hombre, Boston — benutzte.

In einem alten Stück, welches den Titel hatte: „Je länger du lebst, um so närrischer wirst du“, verlangt ein von Müßiggang Geplagter, man möge ihm seine Bücher bringen, und dieser zeigt ihm ein Spiel Karten, und in der Komödie: „Eine Frau mit Güte todt gemacht“ von Thomas Haywood, kommen Spielkarten vor, von welchen eine der Personen bemerkt: „Wollen Sie Schnitt spielen? so bin ich der Erste dabei, der etwas zu wagen Lust hat.“

Primero gehört zu den ältesten Kartenspielen. Jeder Spieler bekam viermal der Reihe nach eine Karte; die Sieben war die höchste, sie galt 21; die Sechs 16 und das Aß eben so viel. Die Zwei, die Drei und Vier behielten ihren gewöhnlichen Werth. Der Herzbube wurde zum Quinola — für den der Spieler die ihm passend scheinende Karte nach Belieben bestimmen durfte — meistens gewählt. Die alte Vorliebe ist geblieben. Wenn die Karten von verschiedener Farbe waren, so gewann Der, welcher sie hielt, das Ganze.

Eben so alt fast wie Primero war das Spiel „Trumpf“, wie aus den damals aufgeführten Lustspielen zu ersehen. Dieses Spiel scheint einige Verwandtschaft mit unserm Whist gehabt zu haben.

Die in der Zeitfolge nach einander gangbaren Spiele waren: Das Postspiel, das Abhebespiel, in welchem der Bube den König und die Königin stach, dann Lodam und das Bankerottspiel.

Ferner das „Treschok oder Krimpenspiel“, bei welchem man drei gleiche Karten haben mußte, um zu gewinnen. Bei Coedae Cent, im Spanischen Cientos, ist die Hundertzahl die Gewinnende; es erinnert an Piquet oder Pikett, wie es sonst geschrieben und mit Zahlmarken gespielt wurde und um die Mitte des vierzehnten Jahrhunderts in Frankreich eingeführt sein soll.

„Landsknecht“ ist ein französisches Spiel und wurde nach den Lanzenknechten, den leichten deutschen, von den französischen Königen im fünfzehnten Jahrhundert angeworbenen Truppen so benannt. Ruff wurde mit honneurs gespielt und unterscheidet man das englische und französische und das Doppelruff. Basset soll in Venedig erfunden und im siebzehnten Jahrhundert sehr beliebt gewesen sein. Whist, früher Whisk genannt, wurde ehemals mit swobbers oder honneurs, vier Karten, Coeuraß, König, Dame und Treffbube, gespielt und ist von dem alten Trumpfspiel abgeleitet. Außer den genannten Spielen sind noch Cribbage, alle Vier, Put Lanterloo, Five larda, Herzaß und das Labetspiel zu bemerken.

Die Erklärung der Taroks, als das Buch des Ta Rosch — der Lehre des Merkurs — fängt von hinten an, und die Bilder lösen sich in dreimal sieben, die vierzehn Farbenblätter, auf; denn der Skis hat keine Zahl und gehört zu keiner Partei, sondern ist für sich.

Daß das Tarokspiel altitalienischen Ursprungs, deuten die Bezeichnungen der vier Farben durch Degen—spade, Becher—cope, Pfennige—denari und Stäbe—bastoni an.

Die vier sogenannten Farben stellen die vier Stände der politischen Einrichtungen vor. Das Tarokspiel ist folglich aus Zweierlei zusammengesetzt, aus den Bildern des Taroks, die eine Allegorie enthalten sollen, und aus den vierfachen Bildern und Figuren, welche die Farben vorstellen. Die Eintheilung in König, Reiter und Fußknecht samt den übrigen gewöhnlichen Zahlenblättern

läßt so viel Aehnlichkeit mit der Einrichtung des Schachspiels bemerken, daß das Kartenspiel als dessen Nachbildung aufgeführt werden kann, nur daß die Parteien verdoppelt und statt zwei, vier zu Grunde gelegt sind.

Die Franzosen nennen die bedruckte Hinterseite der Karten tarots. Das Punktirte mag dazu Veranlassung gegeben haben, was zweckmäßiger als die weißglatte Fläche, auf der jedes Fleckchen wahrzunehmen und die Karte daran erkennbar war, befunden wurde, denn auch die elfenbeinernen Würfel mit den schwarzen Punkten hießen tarots.

Die alten Farben: spade, cope, dena und bastoni wurden später in die neuen Farben: pique, coeur, treff und carreau verwandelt.

Auch noch andere Veränderungen fanden mit den Karten statt.

Die Neapolitaner haben bei dem Minchiate die Tarochi bis auf 40 und mit dem skis bis auf 41 vermehrt, wobei die numerirten Blätter bis auf 35 gehen, die fünf unnumerirten aber Arie heißen und sich als Sonne, Mond, Sterne, Welt und Trompete als die fünf höchsten unterscheiden; die ganze Anzahl ist demnach 97 Blätter, die in Tarochi und Cartiglia eingetheilt werden.

In München hatte man eine andere Karte von 103 Blättern, dabei die 201 Taroks: Skis, Aß, König und Caval in Coeur doppelt.

Eine Erwähnung der Karten kommt in Frankreich im Jahre 1392 in den Rechnungsbüchern der Rentkammer vor, da an den Maler Gringonneur 56 Sous für drei Spiele Karten bezahlt worden sind, welche Karl VI. bei seinen unglücklichen Gemüthszuständen zum Zeitvertreib dienen sollten. Dieses sind wahrscheinlich die orientalischen Kartenblätter gewesen, denn die Erfindung der neuen Figuren gehört erst der Regierung Karls VII. an, und da die Jungfrau von Orleans unter den Bildern vorkommt, nachdem die Engländer geschlagen waren. Karl VII. soll unter dem Bilde Davids selbst vorgestellt sein, die Namen der valets: Stephan de Vignoles, de la Hire und Hektor de Galand, waren Namen berühmter Kapitäne bei der Armee. Die Damen waren alle vom Hofe König Karls: Marie von Anjou, des Königs Gemahlin, Argine, durch Versetzung der Buchstaben von Regina, Agnes Sorel, gewöhnlich Madame de beauté genannt, unter der Bezeichnung Rachel die Jeanne d'Arc und Judith, die Isabelle von Bayern. Diese Figuren in seltsamen Kostümen kamen in den damals beliebten Kartenballets öfters zur Darstellung.

Daß die Einführung der Spielkarten gleichzeitig in Deutschland und Frankreich stattfand, ist aus der Geschichte der Provence zu ersehen, wo man die valets-tuchinis nach einer dort sehr gefürchteten Räuberbande benannte.

Nach Italien sollen die „naibi"-Karten von Spanien, deren Name von dem spanischen naipes vermuthlich herstammt, herübergebracht worden sein. Ueber die Bedeutung herrschen allerhand Muthmaßungen. Ein orientalischer Sprachforscher nimmt an, das Wort stamme von nap, so viel wie halten, nehmen; ein anderer, es komme von napa = glatt, und eben ein dritter nimmt an, daß es aus den beiden Namen des Erfinders Nicolas Pepin gebildet und daß die Spielkarten spanischen Ursprungs seien. Noch Andere entlehnen den Ausdruck der arabischen Sprache, in welcher er so viel wie Zauberei, Wahrsagerei und Voraussagung bedeutet.

Wie Tuchim, so bedeutet auch das arabische Wort dafür soviel wie finster, und scheint jener erwähnten Bande beigelegt, weil sie sich in Wäldern und an dunklen Orten versteckt hielt. Die valets oder Buben wurden überhaupt mit Schimpfnamen belastet; in Frankreich hießen sie später bougres, nach den verabscheuten Bulgaren, und im Schwabenspiegel gehen sie unter der Bezeichnung Bösewichter.

Die jetzt üblichen Karten sind: 1. die deutsche Karte; 2. die französische oder Piquetkarte; 3. die Whistkarte; 4. die Tarokkarte; 5. die Trappolirkarte.

Die drei ersten unterscheiden sich zunächst in der verschiedenen Bezeichnung derselben Karte: das deutsche Daus heißt in der Piquetkarte Aß, der Ober — Dame, der Unter — Bube; ebenso in den Farben: Eicheln heißt in der Piquetkarte Treff, Schellen — Karo, Schippen — Pick, Roth — Herzen.

Diese Benennungen der Piquetkarten sind im deutschen Munde eigentlich Kontraktionen und Uebersetzungen der französischen Ausdrücke.

Ein bemerkbarer, doch immer noch unwesentlicher Unterschied zwischen der deutschen und Piquetkarten ist die Darstellung der Bilder, zunächst in der Farbe.

Treff und Pique in der Piquetkarte sind schwarz, während die entsprechenden Eicheln und Schippen in der deutschen Karte meistentheils grün gefärbt sind. Karo und Herzen in der Piquetkarte sind roth, Schellen dagegen goldgefärbt, und Roth allein hat die seinem Namen entsprechende Farbe. Die Figuren unterscheiden sich auch bemerkbar in den beiden Kartensorten, und ist dies am allerbesten aus den hier folgenden Illustrationen ersichtlich. Immerhin läßt sich jedesmal die Piquetkarte durch die deutsche ersetzen und umgekehrt. — Die Whistkarte ist eine vervollständigte Piquetkarte, d. h. sie enthält noch die Zahlkarten von 6 abwärts. Auch dem deutschen Kartenpack liegen meistentheils die Sechsen bei, und wenn die Fabrikanten ihr noch die Fünfen, Vieren, Dreien und Zweien beifügten, so ließe sich mit derselben ganz gut Whist ꝛc. spielen.

Ganz anders in der Tarokkarte. Dieselbe enthält zunächst den „Skis“ und einen „Kawal“ zu je einer Farbe, welche in den anderen Karten nicht vorhanden sind. Ferner hat sie die sogenannten „Taroks“, d. h. Trümpfe, von 1—21, die ihr einen speziellen Charakter verleihen. Auch ist die Tarokkarte länger im Verhältnis zu ihrer Breite, als die deutsche und Piquetkarte.

Die Trappolirkarte ist der Urtypus der deutschen und französischen Karten; die in England fabrizirten Karten kommen ihr am nächsten. Auch haben die Engländer einen Theil der Bezeichnungen der alten Trappolirkarte beibehalten.



Familien-Spielbuch.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Französische Spielkarte.



Ovale französische Karte.

1. Kommersspiele.

(Gemisch von Glück und Berechnung.)

A. Die gebräuchlichsten Hauptspiele.

a. Unter (meist) zwei Personen.

Ecarté.

(732.) Dieses Spiel, französischen Ursprungs, welches erst in den zwanziger Jahren unseres Jahrhunderts in Aufnahme kam, wird von zwei Personen mit der Piquetkarte (32 Blätter) und mit zwei auf der Rückseite unterschiedenen Spielen abwechselnd gespielt. Man mischt, hebt ab und zieht; wer die höchste Karte hat, giebt. Die Reihenfolge der Blätter ist: König, Dame, Bube, Aß, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Jeder Spieler erhält fünf Karten, die auf einmal, einzeln, oder in zwei Würfen zu zwei und drei Karten gegeben werden; das elfte Blatt wird umgeschlagen und macht Trumpf. Die übrig gebliebenen Karten (den Talon) legt man daneben zur Rechten. Hat einer zu viel oder zu wenig Karten bekommen, und wird der Fehler bemerkt, ehe noch die Karten von beiden Seiten besichtigt wurden, so kann man ihn sofort berichtigen. Ebenso, wenn der Gegner beim Empfang der Tauschkarten bemerkt, daß er nicht die richtige Zahl bekommen hat. Sind aber die Karten gesehen worden, so kann die Vorhand, wenn der Geber eine oder zwei Karten zu wenig hat, diesen ein oder zwei Blätter vom Talon nehmen lassen oder das Spiel zusammenwerfen, worauf der Gegner giebt. Dieses Recht steht der Vorhand auch zu, wenn der Geber eine Karte zu viel hat und sie ihn nicht ein Blatt verdeckt aus dem Spiele ziehen und unbesehen wegwerfen lassen (ecartiren) will.

Es handelt sich beim Ecarté darum, drei Stiche zu machen, Farbe muß bekannt werden, doch steht es frei, zu trumpfen oder eine beliebige Karte abzuwerfen, wenn man die gespielte Farbe nicht hat. Wer den Stich nimmt, spielt aus. Glaubt die Vorhand nicht, mit der Handkarte drei Stiche zu machen, so sagt sie: Ich proponire, nämlich eine oder mehrere der in Händen habenden Karten wegzulegen (zu ecartiren, daher der Name des Spieles). Will der Geber darauf eingehen, so fragt er: Wie viel? und giebt dem Gegner die gewünschte Anzahl Karten, welche derselbe als zu werthlos zuvor in gleicher Anzahl ecartirt haben muß. Ebenso macht es der Fragende, der, nachdem er der Vorhand gegeben, dann sich selbst die laut genannte Zahl vom Talon nimmt. Man kann alle fünf Blätter tauschen, in welchem Falle die Frage des Gebers mit „Packet!“ beantwortet wird. Dieses Ecartiren kann mehrmals wiederholt

werden, doch braucht der Geber gleich anfänglich oder im weitern Verlaufe nicht darauf einzugehen, was er durch: „Spielen Sie!" ausdrückt. Will aber die Vorhand nicht wechseln, so darf es auch der Geber nicht thun. Kommt dieser der fortgesetzten Proposition voreilig mit der Frage entgegen, ohne die Stärke des Talons geprüft zu haben, so kann der Fall eintreten, daß nicht mehr genug Karten vorhanden sind, um die Forderung zu befriedigen. Es bleibt dann nichts Anderes übrig, als die bei dem letzten Ecart zu viel weggeworfenen Blätter wieder aufzunehmen. Die Trumpfkarte muß, als nicht zum Talon gehörig, unter allen Umständen liegen bleiben. Die weggelegten Karten dürfen nicht wieder angesehen werden; geschieht es dennoch, so hat der Gegner das Recht, zu verlangen, daß der Andere mit offenen Karten spiele.

Hat die Vorhand den Trumpfkönig in der Karte, so legt sie, ehe sie ausspielt, einen Point an; hat ihn der Geber, so braucht er es erst beim Zugeben des ersten Stiches zu thun, was, wenn z. B. die Dame angespielt wird, für die Hinterhand von großem Vortheile ist.

Wer drei Stiche macht, hat gewonnen und legt einen Point an; wer alle Stiche macht, hat eine Vôle (die Wäsche, den Allstich) und markirt zwei Points. Das Höchste, was man in einem Spiele anlegen kann, sind drei Points, wenn man nämlich auch den König hat (die große Vôle).

Wenn der Geber die Proposition verweigert und nicht drei Stiche macht, so legt die Vorhand zwei Points an. Dasselbe thut der Geber, wenn er gewinnt und die Vorhand nicht proponirte. Die Vôle markirt in diesem Falle drei; hat aber der Gewinner bereits den König markirt, so steht es ihm nur zu, zwei Points zu vermerken, da in einem Spiele überhaupt nicht mehr als drei angelegt werden dürfen. Mit fünf Points ist die (Partie) zu Ende.

Anmerkung. Die Strafe für das Nichtproponiren oder Verweigern in der eben beschriebenen Weise gilt nur für das erste Mal. Ist einmal ecartirt worden, so hat ein ferneres Nichtproponiren oder Verweigern keinen weitern Einfluß auf das Markiren.

Man braucht nur vier Marken, da man den letzten Point blos ansagt. Wer in der ganzen Tour keinen Point hat, ist Matsch. Ueber die Geltung desselben wie über den Einsatz einigen sich die Spieler vor Beginn der Partie.

Beim Ecarté pflegen die Zuschauer oft durch Wetten am Spiele theilzunehmen; es ist ihnen auch das Recht zugestanden, sich in das Spiel Desjenigen zu mischen, auf das sie setzen wollen; also Rath zu ertheilen, Fehler zu rügen u. s. w., jedoch nur, soweit es der Spieler gestattet. Eine Partie, auf welche Wetten angestellt sind, darf aber vom Spieler nicht schon vorher als verloren aufgegeben werden und muß der Gegner auf den Wunsch eines Wettenden die Partie mit diesem fortsetzen.

Das Spiel ist übrigens so einfach, daß es recht rasch gespielt werden muß, um das Interesse nicht bald erkalten zu lassen, und wenn es sich auch zum Theil den Hasardspielen nähert und wie diese meist hoch gespielt wird, so ist doch die Berechnung nicht ausgeschlossen. Es läßt sich mit der richtigen Ueberlegung ein Spiel auch ohne eine durchaus gute Karte gewinnen.

Da man nie mit Sicherheit auf die Karte des Gegners einen Schluß ziehen kann, weil uns derselbe irre zu führen sucht, wie wir es auch mit ihm vorhaben, so wird man gut thun, die folgenden allgemeinen Spielregeln zu beherzigen:

Hat man einen Trumpf, einen König und eine Dame mit den beiden in der letzten Farbe darauf folgenden Karten (eine Sequenz), so spiele man die Dame aus; denn wenn sie mit dem König gestochen wird, so sind die beiden übrigen Blätter frei und man kann sowohl in dieser Farbe wie mit dem König oder mit dem Atout wieder an den Stich kommen.

Hat man einen hohen Atout und einen König mit drei Blättern in gleicher Farbe, so fängt man mit dem Atout an.

Hat man einen kleinen Atout, einen König mit zwei Blättern von seiner Farbe und ein kleines Blatt von einer dritten Farbe, so spiele man den König an, und wenn man mit Atout wieder an den Stich kommt, wieder die gleiche Farbe nach.

Hat man zwei Atouts, Bube und Aß, von gleicher Farbe und noch einen Buben, so spiele man den besetzten Buben; macht man den Stich damit und die Atouts sind hoch, so spiele man sie nach, vorausgesetzt, daß der Gegner nicht den König hat.

Hat man zwei Atouts und drei Blätter von gleicher Farbe, so hält man die Atouts zurück.

Hat man einen König von einer Farbe allein und von einer andern Farbe einen besetzten König und eine besetzte Dame, so beginne man mit dieser letzteren.

Bei einer Sequenz (Folge) von drei Atouts spiele man, um den Gegner irre zu führen, das niedrigste Blatt davon an.

Hat man zwei Stiche gemacht und noch die Dame vom Atout und zwei kleine Atouts, so spiele man einen der letzteren aus, um sich mit der Dame den dritten Stich zu sichern; denn wenn man die Dame ausspielte und der Gegner hätte den König, so könnte es leicht kommen, daß man auf alle drei Atouts keinen einzigen Stich machte.

Es kann mitunter ein Fehler sein, wenn man den König beim Ausspielen markirt. Hat man z. B. bereits drei Points markirt und der Geber verweigert das Ecartiren, oder der Gegner spielt als Vorhand aus, ohne zu proponiren, so verliert er in beiden Fällen zwei Points, wenn er nicht drei Stiche macht. Dies kann man aber leicht bewirken, indem man durch Verschweigen des Königs sein Spiel maskirt, weil der Gegner durch diese List verführt werden kann, seinen Atout auszuspielen und so in Nachtheil zu kommen.

Piquet.

(733.) Dieses Spiel wird zwar von den Franzosen als ihre Erfindung zur Zeit Karls VI. in Anspruch genommen, aber es ist von deutscher Seite der Nachweis geliefert, daß Piquet früher mit deutschen, als mit französischen Karten gespielt wurde. Jedenfalls steht so viel fest, daß man sich zuerst der Trappolirkarte mit 36 Blättern bediente, die später von der französischen Karte mit 36 Blättern abgelöst wurde.

Die weite Verbreitung dieses Spieles spricht für den ihm innewohnenden Reiz, der in einer die Aufmerksamkeit fortwährend fesselnden Reichhaltigkeit von immer wechselnden Zusammenstellungen besteht. Der Name (le piquet, Feldwache) deutet darauf hin, daß man fortwährend auf der Hut vor Ueberfällen sein müsse, weil oft ein kleiner Verstoß, selbst bei einer guten Karte, eine ungünstige Entscheidung herbeiführen kann.

Man benutzt die deutsche Karte ohne die Sechsen, oder die französische mit 32 Blättern (die sogenannten Piquetkarten), d. i. eine Whistkarte, worin die Zahlblätter von 2—6 incl. fehlen.

Wer im Beginn des Spieles beim Abheben das niedrigste Blatt hat, giebt zuerst und zwar jedem Spieler 12 Karten, je zwei und zwei. Die überzähligen 8 bilden den Talon, 3 unten und 5 oben liegend, wovon sich die Vorhand wenigstens 3 nehmen muß, aber auch nach Belieben 4 oder 5 aufheben kann. Dem Geber steht der Anspruch auf den Rest des Talons zu, auch wenn die Vorhand nicht alle oberen Blätter genommen haben sollte; doch ist er nicht verpflichtet, mehr als 2 Blätter zu nehmen. (Wir werden später sehen, wie wichtig diese Tauschfreiheit ist.)

Anmerkung. In manchen Gegenden hat die Vorhand sowohl wie die Hinterhand unbedingte Tauschfreiheit, d. h. die Vorhand hat das Recht, von den oberen 5 Karten entweder alle, oder so viel davon, wie ihm beliebt, auch gar keine, einzutauschen. Die Hinterhand hat dagegen das Recht, entweder sämtliche im Talon vorhandenen Karten (außer ihrem Talon von 3 Karten auch noch die von der Vorhand übrig gelassenen), oder so viel davon, als ihr beliebt, auch gar keine, einzutauschen. Die Karten werden von oben heruntergenommen; läßt also die Vorhand 2 Karten übrig (tauscht nur 3 Karten ein), so muß die Hinterhand zunächst diese beiden nehmen, ehe sie zu ihrem Talon gelangen kann.

Die wegzulegenden Karten müssen ecartirt sein, ehe man die eingetauschten Karten besehen darf. Jeder Spieler hat aber das Recht, seinen Talon vollständig zu besehen. Wenn also beispielsweise die Vorhand 3 Karten eintauschen will, so ecartirt sie zunächst ihre 3 schlechten Karten, nimmt sodann ihren Talon mit den Worten: „ich lasse 2" auf, behält die 3 oberen Karten und legt die beiden letzten (nachdem sie solche besehen) auf den Talon der Hinterhand. Diese ecartirt eine beliebige Zahl Karten (in dem vorliegenden Falle bis zu 3), nimmt die ecartirte Zahl vom Talon (mit den beiden überzähligen beginnend) und sieht sich den Rest an, den sie zu den anderen von ihr ecartirten Karten legt.

Der Zweck des Spieles ist: möglichst viele Points zu machen. Dies geschieht entweder durch bloßes Ansagen oder durch Stechen.

Zuerst wird der „Rummel" angesagt, d. h. die größte Anzahl Blätter, die man in einer Farbe hat. (Weil der Rummel unter Umständen ausschlaggebend ist, wird

das Piquet bei uns auch „Rummelspiel" genannt.) Hat z. B. jemand 6 Blätter in Treff (3 in Pique, 2 in Coeur und eine in Carreau), so hat er einen Rummel von 6 Blättern in Treff und zählt 6 Points, der Gegner, der vielleicht einen Rummel von 5 Blättern in einer andern Farbe hat, ist durch den größeren Rummel geschlagen worden und kann nicht für den Rummel rechnen. Die Vorhand sagt natürlich zuerst an, hat aber der Geber einen größeren Rummel, so erwidert er: „Nicht gut". Ist die Zahl der Blätter bei beiden Spielern gleich, so entscheidet die Mehrzahl der Points oder Augen, sind auch diese auf beiden Seiten gleich, so gilt der Rummel nichts, d. h. keiner der beiden Spieler zählt ihn für sich. Das Aß zählt hier elf, jede Figur zehn, die Zahlblätter haben ihren Nennwerth. Die erhaltene Summe bestimmt in diesem Falle nur der Vorzug des Rummels und hat nichts mit den anzurechnenden Points zu thun.

Nach dem Rummel wird die „Sequenz" angesagt, d. i. die Aufeinanderfolge mehrerer Karten derselben Farbe, z. B. Aß, König, Dame, oder König, Dame, Bube, Zehn, oder Dame, Bube, Zehn u. s. w. Hier kann es Terzen, Quarten, Quinten, Sexten u. s. w. geben. König, Dame, Bube, Zehn, Neun wäre demnach eine Quint; Aß, König, Dame eine Terz u. s. w. Man benennt die Sequenz immer nach dem höchsten Blatte, z. B. eine Terz vom König, eine Quart von der Dame, eine Quint vom Buben, je nachdem man König, Dame, Bube, oder Dame, Bube, Zehn, Neun, oder Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben hat. Fängt die Sequenz mit der höchsten Stichkarte, dem Aß, an, so wird ihr das Wort „Major" angehängt, z. B. Terzmajor, d. i. Aß, König, Dame, Quintmajor, d. i. Aß, König, Dame, Bube, Zehn u. s. w. Wie beim Rummel, darf auch bei den Sequenzen nur Derjenige seine Points anrechnen, der seinen Gegner zu überbieten vermag, und ist hierbei der Rang der Sequenz entscheidend, d. h. eine Quint geht über eine Quart, diese über eine Terz. Wenn beide Spieler Sequenzen von demselben Range haben, so entscheidet der Name der Sequenz; demnach geht eine Terzmajor über eine Terz vom König, eine Quart vom König über eine Quart von der Dame. Sind beide Sequenzen auch dem Namen nach gleich, so gelten sie nichts, d. h. zählen für niemand; Derjenige aber, welcher die höhere Sequenz bieten konnte und diese demgemäß zählen darf, kann auch noch andere Sequenzen — wenn er dergleichen hat — mit zählen, selbst wenn dieselben geringer wären als die geschlagene gegnerische. Hierbei zählt eine Terz 3, eine Quart 4, eine Quint aber 15, eine Sext 16, eine Sept 17.

Schließlich werden noch die „Gedritten" oder „Gevierten", drei oder vier Karten derselben Art, „Kunststücke" genannt, berechnet. Es wird hier ebenso wie beim Rummel und den Sequenzen überboten: jedes Geviert geht über jedes Gedritt, auch dann, wenn jenes von niedrigerem Range ist: 4 Buben gehen über 3 Aß, 3 Aß über 3 Könige, 4 Damen über 4 Buben. Der Rang ist ausschlaggebend. Wer überboten hat, darf sich wie bei der Sequenz auch die niedrigeren Kunststücke anrechnen, die er noch in seiner Karte hat. Ein Gedritt wird mit 3, ein Geviert mit 14 Points berechnet. Von der Neun ab, diese einschließend, haben die Kunststücke keinen Werth.

Rummel, Sequenz und Kunststück werden hinter einander angesagt, in der eben aufgestellten Reihe: Die eine Gattung schließt die andere nicht aus, doch zählt Rummel vor allen anderen ein Sequenz vor Kunststücken. Dies kann sowohl bei Beendigung der Partie wie bei einem Neunziger von Wichtigkeit sein. Gesetzt den Fall, beide Parteien stehen dem Gewinne der Partie sehr nahe. Der Eine behält den Rummel und sagt sich damit aus, der Andere mag nun Sequenzen und Kunststücke haben, welche ihn die Partie in viel stärkerem Mäße gewinnen machen würden, er kann sie aber nicht mehr zur Geltung bringen. Ebenso kann ein Spieler einen Neunziger mit Rummel und Sequenzen erreichen, ehe sein Gegner seine etwaigen Kunststücke zur Geltung zu bringen vermag. Wenn jemand schon vor dem Ausspielen durch bloßes Ansagen bis zu 30 Points zählt, bevor sein Gegner einen Point zählt, so hat er einen „Neunziger" oder „Repik", d. h. er sagt in dem Augenblicke, wo er 30 rechnen könnte, gleich 90 und zählt dann mit 91 weiter. Kommt er nicht durch bloßes Ansagen, sondern erst mit Hülfe von Stichen bis zu 30, aber doch noch früher, ehe der Andere einen Point hat, so nennt man dies einen „Sechziger" oder „Pik", d. h. man zählt statt 30 gleich 60 und dann mit 61 weiter. (Nur die Vorhand kann einen Sechziger machen, weil sie ausspielt und solange dabei bleiben kann, bis sie 30 erreicht; hat aber der Gegner das Ausspielen, so zählt er schon dadurch einen Point und macht somit den Sechziger unmöglich. Ueberhaupt muß festgehalten werden, daß Sechziger und Neunziger nur dann möglich sind, wenn der Gegner bisher

durchaus noch nichts gezählt hat, also weder ausgespielt (womit er „eins“ zählt), noch irgend etwas zur Geltung gebracht hat (Rummel, Sequenz, Kunststück), ehe der Andere bis zu 30 gelangt. (Vergl. im vorhergehenden Absatze die Ordnung des Ansagens.)

Nach so geschehener Ansage spielt nun die Vorhand aus und rechnet sich einen Point zu denjenigen, die sie schon durch Ansagen erhalten hatte, ebenfalls für jeden gemachten Stich und für jede ausgespielte Karte einen Point. So macht es auch der Gegner, so oft er ans Ausspielen und zum Stechen kommt.

Angenommen, die Vorhand hätte einen Rummel von 6 Blatt, eine Quint und eine Terz, so zählt das 24; die Hinterhand, deren Rummel und Sequenze, weil geschlagen, nichts galten, hat dagegen 4 Buben aufzuweisen, also ein geviertes Kunststück, das ihr 14 bringt. Die Vorhand, die aus ihrer Karte **24** angesagt hat, spielt nun das Aß von der Farbe, worin sie einen Rummel hat, und zählt **25**. Die Hinterhand, welche den König besetzt hat, giebt die Sieben zu. Die Vorhand spielt nun die Dame von der Farbe des Rummels und zählt **26**. Der Geber, welcher aus der Hand 14 zählte, sticht die Dame mit dem König und sagt **15**, spielt wieder aus und zählt **16** und solange sie beim Ausspielen bleibt, immer Eins mehr. Spielt endlich die Hinterhand ein Blatt aus, welches der Gegner sticht, so zählt dieser jetzt 27 u. s. w., bis alle Karten gespielt sind.

Anmerkung. Aus dem gegebenen Beispiele ist ersichtlich, daß ein und derselbe Stich zu 2 Points Veranlassung geben kann: 1 für den Ausspieler und 1 für den Gegner, wenn dieser den Stich nimmt.

Es wird immer laut gezählt und immer Farbe bekannt, solange man dieselbe besitzt, andernfalls bedient man nach Belieben. Da es im Piquet keine Trumpfkarte giebt, so können die niedrigsten Blätter nur von den höheren in derselben Farbe gestochen werden.

Der letzte Stich gilt gewöhnlich 2 Points, manchmal auch 3 oder auch nur einen, je nach Uebereinkunft. Wer die Lese, d. h. über 6 Stiche hat, zählt dafür 10; hat jeder Spieler 6 Stiche, so zählt keiner etwas, aber bei der nächsten Taille zählt die Lese doppelt so hoch, und sollte wieder Gleichheit der Stiche eintreten, so zählt sie bei der folgenden Taille dreifach, also 10, 20, 30 u. s. w. Macht einer alle Stiche, so rechnet er zu den bis zum letzten Stich gemachten Points noch 40; nämlich 10 für die Lese und 30 für den „Matsch“.

Wenn man die Partie zu Hundert oder Hundert und Eins ausspielt, so rechnet man gewöhnlich den Neunziger für eine Extrapartie, welche die angefangene nicht tangirt, also auch nicht weiter zählt. Es wird darum auch gar nicht ausgespielt, sondern sowie Einer aus der Hand 30 meldet, hat er — je nach Uebereinkunft — eine einfache oder doppelte Partie gewonnen. Einen Neunziger kann nicht blos die Vorhand, sondern auch die Hinterhand machen, denn wenn der Geber den Gegner so lange mit „nicht gut“ zu überbieten im Stande ist, bis der Erstere 30 aus der Hand zählt, so hat er auch den Neunziger gewonnen, und so selten ein Neunziger ist, so kommt er doch bei der Hinterhand häufiger als bei der Vorhand vor, weil sich letztere durch das Weglegen von 5 Blättern leichter ein gutes Spiel verderben kann, als jene durch das Abwerfen von dreien, deshalb ist die Tauschfreiheit wichtig, ohne daß dabei das bekannte Sprichwort: „Wer Lust hat zu tauschen, hat Lust zu betrügen“ Geltung hätte.

Wo man den Neunziger für eine doppelte Partie rechnet, pflegt man den Sechziger für eine besondere einfache Partie gelten zu lassen. In der Regel aber wird der Sechziger zu den schon angeschriebenen Spielen gerechnet.

Nach Beendigung des Spieles pflegt Einer genau und deutlich anzuschreiben, was jeder gezählt hat, so daß auch der Andere leicht nachzählen kann; doch steht es beiden Spielern frei, ihre Points selbst anzuschreiben. Wenn man nicht von vornherein eine gewisse Anzahl von Partien ausgemacht, so hat jeder das Recht, nach Beendigung jeder Partie aufzuhören.

Eine Partie ist entweder mit 100 oder mit 150 oder mit 300 Points zu Ende, je nach Verabredung. Manche Spieler zählen ihre Points ununterbrochen weiter und ziehen alsdann, nach beendetem Spiele, die kleinere Summe von der größeren ab: die Differenz ist der Verlust, welchen Derjenige, der die wenigsten Points hatte, an seinen Gegner auszahlt; ein Point wird, je nach Verabredung, einer Münzeinheit gleichgestellt, in der Regel 1 Pfennig oder 1 Centim.

Man ordne die aufgehobenen Karten aufs genaueste, um sich keines Versehens schuldig zu machen; also jede Farbe für sich und die einzelnen Blätter derselben nach ihrer Folgenreihe.

Beim Ablegen nimmt man zuerst Rücksicht auf den Rummel und legt darum, womöglich nichts von der Farbe, worin man die meisten Blätter hat, ab. Doch soll man sich auch eine gute Sequenz erhalten und Blätter, die zu Kunststücken dienen, ebenfalls nicht voreilig abwerfen, da sich das nicht leicht vereinigen läßt, so muß man systematisch verfahren und von dem Rummel absehen, wenn man nicht zugleich auf eine gute Sequenz rechnen kann und vielleicht andere gute Blätter ablegen müßte. Hat man etwa mehrere Terzen und einen sehr zerstreuten Rummel von 5 Blättern, so ist es nicht rathsam, die Terzen zu zerstören, um den Rummel zu erhalten, denn das vierte und fünfte Blatt zu den Terzen hinzugekauft, würde mehr Vortheil bringen als eine Verstärkung des Rummels.

Wer in zwei Farben gleich viele Blätter hat, behält nur die, worin man eine bessere Sequenz erwarten kann.

Da Kunststücke rasch vorwärts bringen, so sucht jeder drei gleiche Blätter von der Zehn aufwärts zu halten.

Hat er nichts zu verlieren, so nimmt der Spieler alle 5 Kaufblätter. Nicht nur, daß die liegen gelassenen Karten sehr vortheilhaft sein können, sondern man überläßt auch in der Vorhand oft der Hinterhand solche, die das eigene Spiel verderben. Bei guten Handkarten unterläßt man solchen Tausch. Es kommt dabei immer das jedesmalige Verhältnis als Spieler in Betracht, denn „die Vorhand" kann, wenn sie gute Karten hat, eher eine ganze Farbe ablegen, als „die Hinterhand", in der ein besetzter König oder eine zweimal besetzte Dame sehr wichtig werden können.

Wenn zum Ausmachen eines Spieles nur noch wenige Points fehlen, so ist vor allem auf einen guten Rummel zu achten, da die Ansage desselben den übrigen vorangeht und in diesem Falle alle Sequenzen und Kunststücke nichts mehr helfen.

Wenige Spiele haben so viele und verschiedenartige Regeln wie Piquet. Wir geben hier die allgemein üblichen:

Das unterste Blatt darf weder der Abheber noch der Geber bei Strafe des Neumischens besehen.

Ein umgekehrt liegendes Blatt ist anzunehmen, wenn nicht vorher das Gegentheil ausgemacht ist.

Hat der Geber ein Blatt zu wenig oder zu viel bekommen, so bestimmt die Vorhand, ob gespielt oder noch einmal gegeben werden soll. Im ersten Falle hat der Betreffende ein Blatt mehr zu kaufen, als wegzulegen, im zweiten findet das Umgekehrte statt. Ist die Karte der Vorhand unrichtig, so hat sie vor dem Aufnehmen der Kaufblätter dem Gegner die nothwendige Berichtigung laut anzuzeigen, widrigenfalls derselbe verlangen kann, daß neu gegeben wird.

Stellt sich erst während des Spieles heraus, daß Einer mehr Blätter hat, so steht nur dem Gegner das Recht zu, seine Points zu zählen; dasselbe gilt beim Ueber- und Verkaufen.

Hat jemand sich beim Ansagen geirrt, und dies wird erst während des Spieles bemerkt, so gilt auch das nichts, was er wirklich hat, die Strafe unterbleibt aber, wenn der Irrthum noch vor dem Ausspielen berichtigt wird.

Wer Farbe verleugnet, kann darin keinen Stich mehr machen, und der Gegner zählt, sobald er es entdeckt, 5 Points mehr.

Ein ausgespieltes oder zugegebenes Blatt darf nicht wieder aufgenommen werden, es wäre denn, um mit der richtigen Farbe zu bedienen.

Wenn jemand glaubt, keinen Stich mehr zu machen und die Karten auf den Tisch wirft, so darf er sie nicht wieder aufnehmen, wenn er auch seinen Irrthum gleich darauf einsieht, und der Gegner zählt die Stiche für sich. Hier und da ist es jedoch gestattet, das Spiel noch fortzusetzen, wenn die Karten mit den auf dem Tische liegenden noch nicht vermengt sind.

Hat ein Spieler, der in der Meinung, er sei aus, die Karten auf den Tisch legte, sich verzählt, so gewinnt der Gegner die Partie, wenn er auch noch so wenig Augen hat.

Wer bereits weggelegt und die Kaufkarten angesehen, darf nichts mehr ändern, weder Blätter zurücknehmen noch mehr kaufen.

Wer zuerst 100 oder 101 zählt, hat natürlich gewonnen, d. h. Derjenige, welcher zuerst diese Zahl erreicht, nicht aber, wer sie zuerst aussagt; denn es kann

vorkommen, daß der Gewinner es nur versäumt hat, die gewonnenen Points zusammenzuzählen. — Wenn es für beide Spieler nur noch weniger Augen bedarf, um sich auszuzählen, so dürfen die Karten von Demjenigen, der bereits 7 Stiche hat und mit der schon gesicherten Lese „aus sein“ würde, doch nicht weggeworfen werden, denn man darf die Lese erst zählen, wenn alle 12 Karten gespielt sind. Der Grund wird aus Folgendem klar werden. Es zählt beispielsweise der Eine 99, der Andere, welcher am Spiel ist, 90, und dieser hätte bereits 7 Stiche gemacht, so würde er nun freilich mit der Lese aus sein, aber noch haben beide Spieler Karten in der Hand, und es darf nur ein Blatt ausgespielt werden, welches der Gegner stechen kann, so hat dieser 100 und somit die Partie gewonnen.

Das Auszählen geschieht mit Stichen durch Ausspielen, durch Stechen, durch den letzten Stich und durch die Lese. Kommt Der, welcher den letzten Stich macht, dadurch bis hundert, so hat er die Partie gewonnen und nicht der Gegner, der es vielleicht durch die Lese ebenfalls bis 100 gebracht hätte.

Obwohl bei dem Piquetspiel thatsächlich nur 2 Personen spielen, so kann sich doch ein Dritter und selbst ein Vierter daran betheiligen. Solche Theilnehmer heißen „Könige“ und geben nur Zuschauer ab, gewinnen aber immer mit, so daß der Verlierende bei einem König doppelt, bei zweien dreifach bezahlen muß.

Bei 3 Personen nimmt man 3 verschiedene Karten, mischt und läßt ziehen. Die welche die niedrigen Karten gezogen haben, spielen; der mit der niedrigsten giebt, der das höchste Blatt hat, ist König. Bei 4 Personen wird es ebenso gehalten, nur daß durch die höheren Karten 2 Könige bestimmt werden. Wenn die erste Partie zu Ende ist, so wird Derjenige König, welcher die Partie verloren, nach der zweiten aber Der, welcher die erste gewonnen hat. Somit besteht eine Tour aus drei Partien, wonach es jedem freisteht, aufzuhören. Bei vier Spielern machen 6 Partien eine Tour, es wird also jeder zweimal König.

Wird mit einem oder gar mit zwei Königen gespielt, so bezahlt man den Neunziger nicht besonders, weil man sonst aus dem Piquet ein Glücksspiel machen würde, sondern die Partie wird blos durch ihn gewonnen.

Piquet kann auch unter 4 Personen gespielt werden, die sämtlich daran thätigen Antheil nehmen:

1. Jeder Spieler erhält acht Karten. Folglich giebt es kein Ecartiren.
2. Die beiden gegenübersitzenden Spieler sind Sozien.
3. Der Rummel wird angesagt, der Reihe nach. Wo er verbleibt, da zählt er für die Association. Ein Rummel von weniger als 30 zählt überhaupt nicht.
4. Sequenzen und Kunststücke zählen in gleicher Weise.
5. Zählt eine Partie 20 vor dem Ausspielen, so ist es ein Neunziger. Erreicht sie 20 mit Hülfe von Stichen im Spiele, so ist es ein Sechziger, doch in beiden Fällen ist Bedingung, daß die Gegner noch nichts gezählt haben.
6. Bleibt ein Spieler Meister in einer Sequenz, so kann sein Sozius auch noch geringe Sequenzen mitzählen. Ebenso bei Kunststücken.
7. Die Partner zählen ihre Points zusammen.

Man spielt auch Piquet zu Vieren, wobei jeder auf eigene Rechnung spielt. Wer in der ersten Partie die meisten Points zählt, scheidet aus. Die drei Anderen spielen weiter mit je 10 Karten und 2 Karten Talon, den der Kartengeber austauschen kann. Wer da die meisten Points hat, scheidet wiederum aus, worauf die beiden letzten Spieler ein gewöhnliches Piquet machen. Wer da unterliegt, bezahlt „die ganze Zeche“.

Das Euchrespiel.

(734.) Euchre wird mit 32 Karten, ohne die 20 kleineren, gespielt. Der Bube ist die höchste Karte im Trumpf und heißt „der rechte Bauer“, nächst diesem ist der in korrespondirender Farbe der höchste, gilt mehr als die anderen Trümpfe und wird „der linke Bauer“ genannt. Dann folgen Aß, König, Königin, Zehn u. s. w. In allen Farben, außer Trumpf, ist das Aß die höchste Karte. Der „linke Bauer“ wird stets unter die Trümpfe, und nicht in die Folge seiner Farbe mit eingerechnet. Jeder hat sein Spiel Karten zum Geben. Wer giebt, theilt seinem Gegenüber erst drei, dann sich drei und dann zwei Karten zu und legt die nächstfolgende, welche Trumpf macht, auf.

Der Andere sagt, ob ihm die aufliegende Farbe als Trumpf behagt oder nicht. Wenn er sehr gute Handkarten hat, d. h. mehr als drei hohe Trümpfe, so kann er sagen: „Ich spiele", welches dem Partner gebietet, die aufliegende Karte einzustecken und dafür eine andere nutzlose verdeckt wegzuwerfen. Im andern Falle, wenn er schlechte Karten hat, paßt er, oder pocht auf den Tisch, was so viel heißt, wie: dieser Trumpf gefällt mir nicht. Nun darf Der, welcher gegeben hat, bestimmen. Wenn er drei Trümpfe oder zwei sehr hohe hat, so lohnt es sich, eine unbedeutende Karte wegzuwerfen und mit den Worten: „Ich spiele!" den Trumpf einzustecken, wenn er jedoch auch paßt, so wird die Trumpfkarte weggelegt. Hat Der, welcher nicht gegeben, drei hohe Karten in irgend einer andern Farbe, so kann er diese jetzt zu Trumpf machen, wenn nicht, so paßt er, worauf Der, welcher gegeben hat, Trumpf machen darf; doch wenn er ein gemischtes Spiel hat, paßt er ebenfalls, und wirft seine Karten, worauf der Andere sein Pack nimmt und giebt.

Der, welcher nicht gegeben, spielt aus, und wenn er keine hohen Trümpfe hat, eine von seinen anderen hohen Karten. Der Partner muß Farbe bedienen, wenn jemand eine gewöhnliche Karte ausspielt, doch in der Regel beginnt man mit dem höchsten Trumpf, was überhaupt immer für beide Spieler gilt.

Wenn Der, welcher spielt oder eine Farbe bestimmt, drei Stiche macht, so gilt das 1 Point, wenn alle fünf 2 Points oder einen „Markt". Läßt er jedoch seinen Gegner drei oder noch mehr Stiche machen, so ist er „Euchred". und der Gegner darf sich 2 Points anrechnen. Zum Zählen nimmt man eine Zwei und eine Drei, oder eine Fünf und eine Sechs der weggelegten Karten. Fünf Points machen ein Spiel, und elf Spiele werden gewöhnlich hinter einander gespielt.

Um eine Variation in das Spiel zu bringen, wird eine der niedrigen Karten, etwa eine Zwei, mit hineingenommen, und mag dann Trumpf sein, was da wolle, „der kleine Schelm" sticht Alles, selbst den rechten Bauer. Als aufgelegte Karte bringt diese Karte keinen Vortheil und muß umgetauscht werden.

Mariage.

(735.) Unter „Mariage" ist hier König und Dame in der nämlichen Farbe verstanden. Die französische Piquetkarte dient zum Spielen. Man hebt vor Beginn des Spieles ab und wer das niedrigste Blatt hat, giebt jedem, entweder je zu Zweien oder zu Dreien, sechs Karten.

Die 13. Karte wird als Trumpf aufgeschlagen, die übrigen 19 Blätter werden als Talon (Kartenrest, Kaufkarten) auf den Tisch gelegt. Nach jedem Stiche zieht jeder ein neues Blatt von dem verdeckten Haufen ab, so daß beide Spieler immer 6 Karten in der Hand haben. Wer gestochen hat, nimmt immer das obere Blatt.

Man spielt entweder um die Partie oder um Points. In letzterem Falle wird Demjenigen, der am Ende der Partie die meisten Points in seinen Stichen und Meldungen hat, der Unterschied gutgeschrieben, im erstern richtet sich der Gewinn nach der Mehrzahl der Augen in den Stichen. In der Rangordnung der Karten sticht die Zehn die Figuren. Das Aß gilt 11, die Zehn so viel wie sie besagt, der König 4, die Dame 3, der Bube 2, der letzte Stich 10. Somit macht ein Spiel 130 Points, davon muß der Gewinner über die Hälfte, mindestens 66 Points, haben; hat jeder Spieler 65, so bleibt die Partie unentschieden und die nächste wird doppelt gerechnet.

Mariage in der Hand gilt 20 Points; spielt man um Partien, so wird die gewöhnliche Mariage mit einer Marke besonders bezahlt. Mariage in Trumpf wird doppelt gerechnet.

Aß und Zehn in einer Farbe, L'Amour (die Liebschaft), gilt 30 Points oder eine Marke, Trumpf-L'Amour das Doppelte.

Wer die letzten 6 Stiche oder die Wäsche macht, gewinnt 20 Points oder eine Marke; nota bene er hat dies vor dem Aufnehmen der beiden letzten Blätter erklärt; macht er dann „Unterstiche", so bezahlt er eben so viel, wie er sonst gewonnen hätte.

Die einfache Partie wird mit 2, die doppelte, wenn der Gegner weniger als 33 zählt und dadurch „Matsch" ist, mit 4 Marken berechnet.

Man kann Mariage auch ohne aufgelegten Trumpf spielen, sonst ist es erlaubt, die Sieben gegen die höhere auf dem Tisch liegende Trumpfkarte einzutauschen; doch nur so lange, wie noch verdeckte Blätter auf dem Tische liegen, und darf man die Trumpfkarte mit Ausnahme des Aß nicht eher „rauben", als bis man einen Stich hat. Mariage kann

auch, nachdem der erste Stich schon gemacht ist, angesagt werden. Ohne aufgelegten Trumpf wird im Verlaufe der Partie die Farbe Trumpf, in der jemand zuerst Mariage ansagt. In diesem Falle braucht man noch keinen Stich gemacht zu haben, um eine schon durch das Geben in der Hand befindliche Mariage, oder sobald man eine solche erhält, anzusagen. Haben beide Spieler gleichzeitig eine Mariage aufzuweisen, so hat die Vorhand den Vorzug; insofern als ihre Mariage den Trumpf bestimmt und mit 40 Points oder 2 Marken gerechnet wird, die der Nachhand wird mit einer Marke oder 20 Points (wie eine gewöhnliche Mariage) berechnet.

Anmerkung. Bei manchen Spielern darf die Trumpfmariage, sowie überhaupt jede Mariage nur angesagt werden, wenn man am Spiele ist.

Alle Meldungen müssen offen vorgezeigt, dürfen aber nur so lange gemacht werden, bis die erste der letzten 6 Karten, d. i. also nach Aufnahme des ganzen Talons, ausgespielt ist. Bis zu diesem Augenblicke ist man nicht verpflichtet, Farbe zu bekennen; doch kann der Fall schon früher eintreten, wenn der Talon von einem der Spieler geschlossen oder, wie man auch sagt „das Buch zugemacht", d. h. das weitere Abheben verboten wird. Der, welcher es thut, macht sich dadurch verbindlich, das Spiel oder die Partie mit den in der Hand befindlichen Blättern zu gewinnen, wobei aber nur die Augen der gemachten Stiche (und nicht der letzte Stich besonders) gerechnet werden. Gelingt es ihm nicht, so hat der Gegner gewonnen, wenn er auch noch so wenig Augen hat. Aber durch dieses Wagestück ist es am ehesten möglich, den Feind „Matsch" zu machen, ihn nicht bis auf 33 Points kommen zu lassen.

Wird der Talon geschlossen, so kann der Gegner noch irgend eine Ansage melden, jedoch nur so lange, ehe der erste Stich gemacht ist.

Wer zwei Blätter abhebt, muß beim nächsten Male pausiren, und wer zwei Blätter ansieht, muß das unterste liegen lassen, welches der Andere unter den Kartenrest steckt; wird aber nicht blos zum Vergnügen, sondern um Geld gespielt, so hat der gegen das Verbot Handelnde in beiden Fällen eine Marke zu zahlen.

Ein Aß, einen Zehner, König oder eine Dame pflegt man erst dann auszuspielen, wenn man entweder in dieser Farbe bereits L'Amour oder Mariage gehabt hat, oder wenn der Gegner das zur Ansage fehlende Blatt ausspielt; dann braucht man natürlich nicht mehr zurückzuhalten. So lange der Eine schlechte (augenlose) Blätter spielt, muß auch der Andere seine werthlosen Karten abzuwerfen suchen.

Man bleibt beim Ausspielen gern bei derselben Farbe, um den Gegner zu zwingen, mit Trumpf zu stechen oder gute Blätter zuzuwerfen.

Mit Trümpfen muß man sehr sparsam umgehen, um nicht möglicherweise „gewaschen" zu werden, denn man kann eher ein Spiel als die Wäsche verschmerzen, da die letzten 6 Stiche mit 30 Points (20 für die Wäsche und 10 für den letzten Stich) bezahlt werden.

Hat man wenig oder gar keine Trümpfe, aber Asse und Zehner in der Hand, so muß man diese in Sicherheit zu bringen suchen und selbst leere Blätter nehmen.

Ist zu befürchten, daß der Gegner die Wäsche machen könnte, so muß man seine wenigen Atouts besetzt halten, die Zehn mit einem, den König mit zwei kleineren, oder geht das nicht an, wenigstens die Zählblätter, welche der Gegner ausspielt, abzustechen suchen. Es ist nöthig, zu wissen, was gespielt, also heraus ist, um nicht falsch auf ein Blatt, das schon „liegt", zu spekuliren, und ein anderes zu vergessen; es ist daher rathsam, um der „Wäsche" zu entgehen, die Trümpfe, die ausgespielt sind, zu zählen.

Mariage zu Dreien oder „Königspartie", wird so gespielt, daß entweder nur Zwei theilnehmen und der König, welcher das Kartengeben besorgt, immer mitgewinnt, oder indem man aus einer Whistkarte noch die 4 Sechsen hinzunimmt, jedem der 3 Spieler 5 Karten giebt, die 16. Karte als Trumpf aufdeckt und die übrigen 20 als Talon daneben legt. Im übrigen wird das Spiel wie bei Zweien behandelt, nur daß die Meldungen von jedem der beiden Mitspieler bezahlt werden.

Bei der Mariage zu Vieren oder „Kreuzmariage" dagegen bedient man sich nur der gewöhnlichen Piquetkarte. Es spielen entweder blos die zwei einander Gegenübersitzenden oder es spielen alle 4 Theilnehmer. Der durch die niedrigste Karte bestimmte Geber läßt in letzterem Falle rechts abheben und giebt zuerst dem ihm Gegenübersitzenden, dann dem Nachbar zur Linken, dann dem zur Rechten, und zuletzt sich selbst, je zwei, so 8 Blätter. (Von dieser Art des Gebens rührt wohl auch der Name des Spieles her). Die Vorhand sagt zuerst an, dann die Anderen links herum der Reihe

nach, wobei jeder seine Meldungen von jedem der Anderen bezahlt erhält. Als „Wäsche“ werden die 5 letzten Stiche gerechnet und von jedem mit 8 Marken bezahlt. Wer in seinen Stichen die meisten Augen zählt, hat gewonnen. Da hier kein Talon aufliegt, so muß selbstverständlich gleich von Anfang an Farbe bedient oder gestochen werden. Wer daher gute Blätter in einer Nebenfarbe hat, muß Trumpf „fordern“, um die Stechkarten herauszubringen und die hohen Handkarten zu sichern.

Trumpf wird in der Kreuzmariage durch die letzte Karte bestimmt.

Die Stiche müssen, um Streitigkeiten zu umgehen, so gesondert werden, daß man sich leicht überzeugen kann, ob Farbe bekannt oder verleugnet worden ist.

Sechsundsechzig.

(736.) Dieses besonders in Norddeutschland beliebte Spiel hat Aehnlichkeit mit Mariage und wird mit deutscher oder französischer Karte zu 24 Blättern (ohne Sieben und Achten) gespielt. Wie in Mariage, kommt auch hier die Zehn im Range nach dem Aß.

Um zu gewinnen, handelt es sich wie bei Mariage darum, 66 Points zu machen, wer weniger als 33 hat, ist Matsch und muß doppelt bezahlen; wer aber gar nichts zählt, wenn der Gegner schon 66 Points erreicht hat, verliert dreifach.

Der Werth der Blätter ist derselbe wie in Mariage, die gewöhnliche zu 20, die Trumpfmariage zu 40, der letzte Stich zu 10 Points gerechnet. Nach dem Abheben zum Zweck des ersten Gebens hat aber hier die niedrigere Karte die Vorhand.

Die Karten werden nach Belieben zu 3 und 3, 2 und 2 oder zu 3, 2, 1 ausgetheilt, und steht es dem Geber frei, nach dem Abheben das oberste Blatt oder während des Gebens das siebente, oder nach demselben das dreizehnte als Trumpf aufzuschlagen.

Wenn „die Vorhand“ ausgespielt hat, so braucht „die Hinterhand“ nicht Farbe zu bekennen, sondern sie kann irgend ein werthloses Blatt abwerfen oder mit Trumpf stechen; die Verpflichtung, Farbe zu bedienen, tritt erst ein, wenn jeder Spieler die 6 letzten Karten in der Hand hat, wenn der ganze Talon aufgenommen ist, oder auch wenn „gedeckt“ worden, keine Karten mehr aufgehoben werden dürfen, weil der eine Spieler, welcher eben am Ausspielen sein muß, mit seiner Handkarte und den schon gemachten Stichen auf 66 Points zu kommen hofft.

Das aufgeschlagene Trumpfblatt darf von dem Besitzer der 9 umgetauscht (geraubt) werden, doch nicht eher, als bis er einen Stich gemacht hat; ist aber das Rauben bis zum Aufnehmen der 2 letzten Talonkarten versäumt worden, so ist es damit zu spät. Um eine Mariage (König und Ober) ansagen zu können, muß man am Spiel sein und eins der beiden Blätter ausspielen. Der Gegner kann auch verlangen, daß man das andere Blatt vorzeige. Die angesagte Mariage wird der Kontrolle wegen durch Umwenden eines Blattes (am besten derselben Farbe) aus den gemachten Stichen markirt. Mit einer Mariage kann man sich aussagen und braucht dann gar nicht weiter zu spielen, z. B. wenn man 46 Augen bereits eingestochen, und eine einfache Mariage oder 26 Augen und die Trumpfmariage aufweisen kann.

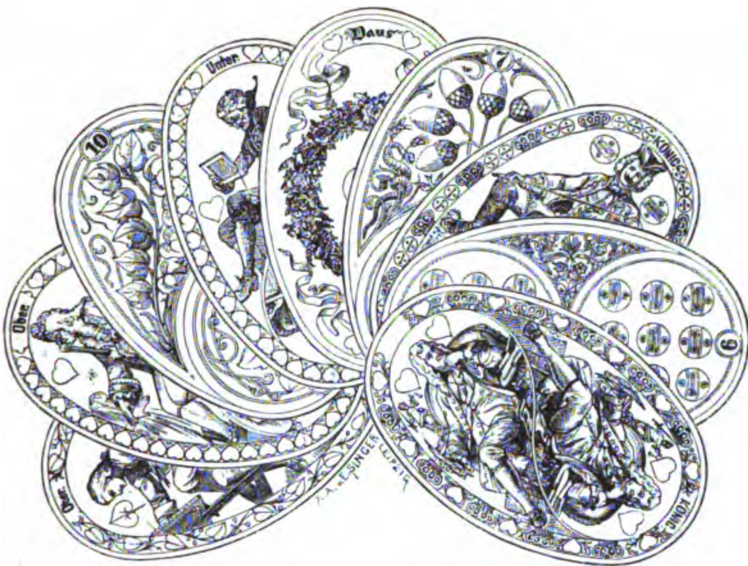
Wer deckt, bevor der Gegner einen Stich gemacht hat (man nennt das „schwarz“ decken), und nicht 66 Points erreicht, zahlt 4 Marken an den Gegner. Dagegen gewinnt der Deckende 3 Marken, wenn der Gegner gar keinen Stich macht; erreicht dieser nicht 33 Points, so ist der Gewinn 2 Marken und kommt er darüber eine Marke. Nach dem Gesagten ist Vorsicht bei dem Schwarzdecken anzurathen; mit dem Decken während des Spieles darf aber nicht zu lange gewartet werden, weil dadurch leicht die Möglichkeit verscherzt wird, den Gegner Matsch zu machen und mit der besten Handkarte das Spiel, wenn der Gegner früher dazu kommt, sich durch eine Mariage auszusagen, verloren gehen kann. — Der Gewinnende giebt allemal.

Man muß sich die gespielten Blätter merken und außer seinen eigenen auch die Points seines Gegners zählen, um beurtheilen zu können, ob er noch Matsch zu machen ist.

Hat jeder 65 Points, so zählt das nächste Spiel doppelt.

Bei dem Spiel zu Dreien giebt der König und gewinnt immer mit, wodurch sich der Verlust des einen Spielers verdoppelt.

Wird um Marken gespielt, so wird auch nach jedem Spiele bezahlt; geht es um Stiche, so wird bei Dreien oder Vieren jedem eine Anzahl Striche angeschrieben, die von den Gewinnern in der Art abgestrichen werden, wie früher in den Fällen, in welchen man 1, 2 oder 3 Marken erhielt. Der Verlierende hat dann an jeden der beiden Gewinner den einfachen Satz zu bezahlen.



Ovale deutsche Karte.

b. Unter meist drei Personen.

L'Hombre.

(737.) 1. L'Hombre wird mit zwei gewöhnlichen Whistkartenpack, aus welchen die Zehner, Neuner und Achter entfernt werden, gespielt. Es verbleiben demnach noch jedem Pack 40 Karten. Diese beiden Pack dienen wie beim Whist abwechselnd, das eine zum Spielen, das andere zum „Farbe" machen.

2. Die Karten haben, je nachdem sie Schwarz (Treffle und Pique) oder Roth (Coeur und Carreau) sind, folgenden absteigenden Rang:

a. in Schwarz: König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei (wenn nicht Trumpf). Ist aber die betreffende Farbe Trumpf, so wird deren „Zwei" zur Manille (Regel 3). Die beiden schwarzen Asse sind immer Matadore (siehe Regel 3);

b. in Roth: König, Dame, Bube, Aß (wenn nicht Trumpf), Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben (wenn nicht Trumpf.) Ist die betreffende Farbe Trumpf, so werden: die Sieben zur Manille, das Aß zum Ponto (Regel 3).

Die beiden Farben haben also zunächst den wesentlichen Unterschied, daß in Schwarz die Zahlkarten (Sieben, Sechs 2c.) von oben herunter, während sie in Roth von unten herauf (Zwei, Drei 2c.) rangiren.

3. Matadore. Außer den bekannten (Regel 2 erwähnten) Namen der Karten sind beim l'Hombre noch folgende Bezeichnungen derselben üblich:

a. Spadille: das Pique=Aß. Es ist die höchste Karte im Spiele.

b. Manille: die jedesmalige Trumpfzwei in Schwarz oder die jedesmalige Trumpfsieben in Roth.

Die Manille nimmt ihren Rang unmittelbar hinter der Spadille ein. (Das hier vorwaltende Prinzip ist: sobald eine Kartenfarbe Trumpf ist, wird ihre niedrigste Karte zur zweithöchsten.)

c. Basta: das Treffle=Aß. Sie ist die dritthöchste Karte im Spiele.

d. Ponto: heißt das Aß einer rothen Kartensorte, wenn dieselbe Trumpf ist, und nimmt alsdann den vierten Rang ein (während es als Beifarbe hinter den Buben rangirt. Regel 2, b).

e. Die Spadille, Manille und Baste werden vorzugsweise Matadore genannt, doch heißt auch so jeder in unmittelbarer und ununterbrochener Reihe sich an diese drei anschließende Trumpf.

Fehlt an der Sequenz die oberste Karte (die Spadille), so heißt sie falscher Matador.

Bemerkung. Die Könige werden auch Force genannt, doch ohne fernere Einwirkung auf das Spiel, als eben ihre eigene Stichkraft mit sich bringt.

Sonach existiren in diesem Spiele folgende Trümpfe und zwar von oben herab:

I. in Schwarz: Spadille, Manille, Baste, König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei; zusammen elf Stück.

II. in Roth: Spadille, Manille, Baste, Ponte, König, Dame, Bube, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs; zusammen zwölf Stück.

4. Farbe muß bekannt werden. Hat aber ein Spieler die Farbe nicht (ist renonce), so bleibt es seinem Ermessen überlassen, ob er trumpfen oder (eine beliebige Beifarbe) abwerfen will. Wird Trumpf gefordert (wozu jedesmal Spadille und Baste — Regel 3a und c — gehören), so muß selbstredend bekannt werden, doch gilt als Regel, daß man die drei Matadore (Spadille, Manille, Baste) verleugnen (nicht zugeben) darf, und zwar unter folgenden Bedingungen:

a. die Spadille kann unter allen Umständen verleugnet werden;

b. die Manille muß der Spadille bedient, kann aber jedem andern Trumpf verleugnet werden;

c. die Baste muß der Spadille und Manille bedient, kann aber jedem andern Trumpf verweigert werden;

d. ist ein geringerer Atout ausgespielt, und die zweite Hand hat die Spadille oder Manille geworfen, so kann sogar in diesem Falle die Manille, resp. die Baste dem höhern Matador verleugnet werden.

5. Es wird nach Stichen gerechnet. Die Partie ist unbedingt gewonnen, sobald der Hombre (Partieunternehmer) fünf Stiche gemacht hat; ferner wenn L'Hombre vier Stiche, von den beiden Gegner aber der eine drei und der andere zwei Stiche gemacht hat. Die Partie ist „remise“, wenn L'Hombre und einer der Gegenspieler je 4 Stiche, oder alle drei Spieler je 3 Stiche gemacht haben. Vole bedeutet sämtliche 9 Stiche machen. Die ersten, ohne Unterbrechung gemachten fünf Stiche heißen premieres. (Vergleiche ferner Regel 7 und folgende.)

Anmerkung. Da die Zahl der Stiche die Partie entscheidet, so müssen solche (wie beim Whist) so gelegt werden, daß deren Zahl leicht zu übersehen ist.

6. Im L'Hombre existiren folgende Touren, von denen immer die folgende die vorhergehende verdrängt:

a. Frage,
b. Couleurfrage,
c. Tourné oder Kleincasco,
d. Obskur von oben mit 8 Blättern,
e. Obskur von unten mit 8 Blättern,
f. Obskur von oben mit 9 Blättern,
g. Obskur von unten mit 9 Blättern,
h. Respekt,
i. Solo oder Sans prendre,
k. Solocouleur,
l. Solo tout oder angemeldete Vole,
m. desgl. in Couleur,
n. Grandissimo oder Solo grande,
o. Nullissimo,
p. Mohr (mort),
q. Spadille forcé.

ad a. Die Frage ist das Anerbieten, L'Hombre mit der Vergünstigung zu unternehmen, von seinen Karten, die, welche für das unternommene Spiel nutzlos oder schädlich erscheinen, zu ecartiren und vom Talon zu ergänzen. Unter gewöhnlichen Umständen wird die Zahl der gekauften Karten nie 8 übersteigen, da ein gelassener Spieler wohl kein Spiel unternehmen wird, wenn er nicht mindestens eine gute Karte in Händen hat. Thut dies aber ein tollkühner Spieler dennoch, und kauft 9 frische Karten, so daß nur noch im Talon 4 Karten für die Gegenspieler verbleiben, so muß er Bête (Regel 8) schreiben.

Anmerkung. Was beim L'Hombre gute Karten sind, wird ein in anderen Kartenspielen geübter Spieler aus dem Regel 2, 3, 4 Gesagten leicht erkennen. Spadille, Baste und Könige (forcen) sind unbedingt gute Karten — natürlicherweise von relativem Werth. — Manillen und Ponten werden erst, wenn deren Farbe Trumpf

ist oder werden soll. Dann, wenn vom Buben begleitet, kann man allenfalls auf einen Stich rechnen. Sequenzen (auf einander folgende Karten einer Farbe), sind auch beachtungswerth.

L'Hombre „kauft“ zuerst, nach ihm sein Nachbar zur Rechten, zuletzt der dritte Spieler. Bemerkt wird hierbei, daß, wenn der erste Gegenspieler kein Gegenspiel in Händen zu haben glaubt, er lieber dem Aiden den Talon zur möglichen Verbesserung für dessen Gegenspiele überlassen wird.

Wer L'Hombre verbleibt, macht eine beliebige Farbe zu Trumpf, doch muß dieses vor dem Besehen der gekauften Blätter geschehen. Wird dies versäumt, so darf der Spieler zur Rechten und nach ihm der dritte sofort eine Trumpffarbe nennen.

Anmerkung. Wer eine Frage unternimmt, wird in seiner Hand mindestens drei Stiche haben, andernfalls er Hasardspieler wäre. In der That werden auch die Obskurfragen, bei denen man 8 bis 9 Karten ecartirt, Hasardspiele genannt.

ad b. Die Couleurfrage unterscheidet sich von der gewöhnlichen dadurch, daß in derselben die im zweiten Pack (Regel 1) aufgeworfene Farbe Trumpf ist. Sie wird doppelt bezahlt (Regel 7).

ad c. Tourné oder Kleincasco besteht darin, daß L'Hombre die erste Karte, die er vom Talon in beliebiger Anzahl kauft, aufdeckt, und damit Trumpf macht. Ist die erste Karte ein schwarzes Aß (ein unbedingter Matador), so ist entweder Pique oder Treff Trumpf, oder er deckt eine zweite Karte auf, die alsdann Trumpf wird, auch darf er sich für Eins oder das Andere entscheiden. Diese drei Nuancen müssen bei Beginn des Spieles verabredet und festgestellt werden.

Anmerkung. Eine Tourné in Couleur wird höher berechnet.

ad d. Obskur von oben mit 8 Blättern. In diesem Spiele hat L'Hombre die Verpflichtung, acht Blätter zu kaufen. Den Trumpf braucht er erst anzusagen, nachdem er die gekauften Karten besehen (im Gegensatze zur einfachen Frage), dies ist in dem Ausdrucke obskur (dunkel) angedeutet, nämlich: ein Spiel unternehmen, ohne Trumpffarbe vorher bestimmt zu haben. Der Ausdruck „von oben“ ist selbstverständlich.

ad e. Obskur von unten mit 8 Blättern. Dem vorigen gleich, nur daß die acht Blätter (anstatt wie beim vorigen vom Talon von oben herab) von unten herauf genommen werden.

ad f. Obskur von oben mit 9 Blättern. Wie ad d., nur müssen sämtliche 9 Karten ecartirt werden.

ad g. Obskur von unten mit 9 Blättern. Wie ad e., jedoch mit 9 ecartirten Blättern.

Anmerkung. Daß die Obskurtouren gewagte Spiele sind, ist leicht zu erkennen; man wird sie nur dann unternehmen, wenn die anderen Mitspieler gepaßt haben, oder wenn man sonst wie auf den Gedanken hingeleitet worden, daß im Talon noch sehr gute Karten vorhanden sind.

ad h. Respekt. Wer die beiden schwarzen Asse (die unbedingten Matadore) hat, legt dieselben auf den Tisch und schlägt damit die vorhergehenden Fragen. Respekt kann entweder

aa. Tourné gespielt werden und heißt alsdann „grand tourné“ oder „grand Casco“ (wie ad c.) oder

bb. Obskur, doch nur unter Ecartirung von sieben Karten.

Anmerkung I. Ob Respekt obligatorisch ist oder nicht, wird vor Beginn des Spieles verabredet. Im ersteren Falle wird man wahrscheinlich auch dem Respektfrager gestatten, einfache oder Couleurfragen zu machen (ad a. und b.) und den Preis dafür verabreden.

Anmerkung II. Wer außer den beiden schwarzen Assen noch mehrere gute Karten (vielleicht Manillen) von verschiedenen Farben hat, wird lieber grand Casco wählen.

ad i. Solo oder Sans prendre unterscheidet sich von sämtlichen vorhergehenden Fragen im wesentlichen dadurch, daß L'Hombre keine Karten vom Talon hinzukaufen darf. Wer Solo ansagt, muß daher fünf oder mindestens vier Stiche in der Hand haben. Der Talon verfällt den Gegenspielern zum beliebigen Kauf.

ad k. Solocouleur, wie ad i. in der Trumpffarbe.

ad l. Solo tout annoncé oder angemeldete Bole, von dem gewöhnlichen Solo nur dadurch unterschieden, daß man gleich bei der Ansage meldet, man unternehme, sämtliche 8 Stiche zu machen.

ad m. Solo tout in Couleur, wie ad l. in Couleur.

ad n. Grandissimo oder Grand ist ein Solo ohne Trumpf, ausgenommen Spadille und Basta. Diese beiden behalten ihre bezügliche Stichkraft. Der Talon aber bleibt gänzlich unberührt, d. h. weder L'Hombre noch Gegenspieler dürfen kaufen.

ad o. Nullissimo oder Null wird gleichfalls ohne Trumpf und ohne Ecartiren (kaufen) gespielt, auch verlieren hier selbst Spadille und Baste ihren Rang, indem sie bis hinter den Buben ihrer respektiven Farben heruntersteigen. Beim Null unternimmt L'Hombre gar keinen Stich. Für jeden Stich, den er macht, ist er einmal bête (siehe Regel 8.)

ad p. Mort. Wenn alle drei Spieler gepaßt haben, so hat die Vorhand und nach ihr jeder Spieler der Reihe nach das Recht, den ganzen Talon von 13 Karten aufzuheben und sich daraus, unter Ecartirung von 4 Blättern, eine Frage auszuwählen. Mort muß indes 6 Stiche machen, um zu gewinnen, und ist jedesmal Codille (d. h. doppelt bête), wenn er verliert.

Anmerkung. Selbstverständlich ist, daß, wer den Mort aufnimmt, nicht mehr zum zweiten Male passen kann.

ad q. Spadille forcé. Wenn alle 3 Spieler gepaßt haben, so muß, wer die Spadille hat (wenn sie nicht etwa im Talon liegt), eine Frage spielen.

Anmerkung I. Bei Beginn des Spieles wird festgestellt, ob die Touren d, e, f, g, n, o, p, q oder welche davon zugelassen werden. Eigentliche L'Hombrespieler schließen dieselben unnachsichtlich aus

Anmerkung II. Wer einmal gepaßt hat, kann kein Spiel mehr unternehmen. Fragt Einer und die Anderen passen, so muß es bei einer Frageart (a bis h) verbleiben. Ist die Tour genannt worden, so muß es dabei verbleiben.

7. Gespielt wird um:

a. den Einsatz, beziehungsweise Stammbête oder Block;
b. die Spielbête;
c. den Rock (Roccambole);
d. die Honneurs oder Spesen.

ad a. Der Einsatz ist der Kartenstamm, den der jedesmalige Kartengeber setzen muß, und um welchen eigentlich gespielt wird. Derselbe beträgt 1 Point oder Marke (deren Geldwerth beliebig festzustellen ist). Wer daher beispielsweise das erste Spiel mit einer einfachen Frage ohne Honneurs (ad d.) gewinnt, nimmt eben nur diese eine Marke heraus. Um aber dem Spiele von vornherein ein erhöhtes Interesse zu verleihen, ist es meistentheils Brauch, daß ein jeder der Mitspieler bei Beginn eine Marke, welche Stammbête genannt wird, einsetzt, so daß gleich anfangs um 4 Marken gespielt wird (nämlich 1 Marke Kartenstamm vom Kartengeber und 3 Marken Stammbête), während ein etwa vorkommendes Bête gleichfalls 4 Marken beträgt (vergl. ad b.). Mit diesem Stammbête wird so lange fortgefahren bis Spielbête (ad b.) beziehungsweise der Block (ad c.) entstehen, und sind diese absorbirt, so beginnt das Stammbête vom neuen. Eine andere Form des Stammbêtes ist das „Anschreiben im Block", wovon später.

ad b. Spielbête. Wer ein Spiel verliert, wird mit Bête bestraft; dieses beträgt jedesmal so viel, wie in der obersten Tasse steht. Zunächst also 4 Marken (wenn mit Stammbête gespielt wird), welche gleichfalls in die Tasse kommen. Das nächste Spiel wird demnach nicht mehr um 4 Marken, sondern um 9 Marken (einschließlich neuen Kartenstamm) gespielt werden, und eben so viel wird auch ein darin vorkommendes Bête betragen. Und sofort bei auf einander folgenden verlorenen Spielen, wenn diesem verwegenen Treiben durch Uebereinkunft keine Grenze gesetzt wird. Vergl. ad c.

ad c. Rock oder Roccambole. Bête (in voller oder in übereingekommener Höhe) wird auch ein jeder, welcher gewisse (Regel 8) erwähnte Fehler begeht, jedoch werden diese Bête in den Rock gesetzt. Dieser stellt die untere Tasse vor, welche alle Zahlungen für Bête aufnimmt und eine Reserve bildet.

Bei mäßigen Spielern kommen auch diejenigen Spielbête, welche über die festgesetzte Grenze hinausgehen, in den Rock. Wenn beispielsweise die Spieler darin übereingekommen sind, daß keine Bête höher als 8 Marken betragen darf, und angenommen, daß gerade bei einem Spiele 8 Marken in der obersten Tasse stehen, so werden nur die bei diesem Spiele etwa vorkommenden Strafbêtegelder, auch wenn L'Hombre verliert, seine Spielbête nebst dem neu hinzukommenden Kartenstamme in den Rock kommen, während die in der oberen Tasse vorhandenen 8 Marken für das nächste Spiel verbleiben. Oder auch der neue Kartenstamm kommt in die obere Tasse und Bête beträgt nunmehr 9 Marken und so fort dergestalt, daß zwar Bête noch wachsen kann, doch immer nur um eine Marke.

Die in dieser Weise aufgesammelten Bête bilden, wie bereits erwähnt, eine Reserve, welche dazu dient, die obere Tasse wiederum zu füllen, wenn sie von einem gewinnenden L'Hombre (oder Codille, Regel 9) geleert worden ist. Wie viel in diesem Falle aus dem Rock in den Stamm — Einsatztasse — hineinkommen soll, wird gleichfalls vor Beginn des Spieles verabredet, doch gilt in dieser Beziehung als Norm, daß das zuletzt in den Rock gekommene Bête in den Stamm hinaufkommt, oder auch, daß der soeben ausgenommene Stamm wieder hergestellt wird. Betrug also beispielsweise der letzte Stamm 8 Marken, so werden zu dem neuen Stamme der Kartengeber eine Marke, der Rock 7 Marken, zusammen also 8 Marken liefern.

Was nach beendetem Spiele im Rock verbleibt, wird gleichmäßig vertheilt; hört aber ein Spieler mitten im Spiele ohne Grund auf, so wird angenommen, daß er auf den Rock verzichtet.

Anmerkung. Diese Regel wird selbstverständlich nicht allzu streng gehandhabt. Billige Spieler werden sich leicht mit wenn auch noch so schwachen Gründen begnügen.

ad d. Honneurs oder Spesen sind, neben dem Stamme beziehungsweise der Bête, Extraleistungen von den Mitspielern an den L'Hombre, wenn dieser gewinnt, oder von ihm an die Mitspieler, wenn er verliert. Dieselben variiren je nach den Gegenden oder den Temperamenten der Spieler, doch kann Folgendes als Norm dienen:

Für	die Frage (Regel b, ad a) nichts,	
„	Tourné oder Kleincasco (Regel b, ad c)	1 Marke,
„	Obskur von oben mit 8 (Regel b, ad d)	2 Marken,
„	dgl. von unten mit 8 (Regel b, ad e)	3 „
„	dgl. von oben mit 9 (Regel b, ad f)	4 „
„	dgl. von unten mit 9 (Regel b, ad g)	5 „
„	Respekt (Regel b, ad h, Anmerkung I, einfach)	2 „
„	Respect grand casco (Regel b, ad h, aa)	3 „
„	Respect obscur (Regel b, ad h, bb)	4 „
„	Solo oder Sans prendre (Regel b, ad i)	2 „
„	Solo tout annoncé oder angemeldete Vole (Regel b, ad e) .	12 „
„	Grandissimo (Regel b, ad n) nach Verabredung,	
„	Nullissimo (Regel b, ad o) nach Verabredung,	
„	den Mort nichts.	

Es werden ferner jedesmal bezahlt:

Für	die 3 Matadore (Regel 3, e)	1 Marke,
„	jeden darauf folgenden Matador (ibid) ferner	1 „
„	die fünf ersten Stiche (b, premières, Regel 5)	1 „
„	drei Vole (tout, unangesagt, Regel 5)	4 Marken.

Alle diese Sätze werden doppelt gezahlt, wenn in Couleur (Regel 1 und Regel 6 ad b, ad c Anmerkung, ad k ꝛc.) gespielt worden. Für die Couleurfrage, je nach Verabredung, entweder nichts oder eine Marke.

Matadore, premières, und Vole werden nur an L'Hombre (wenn er gewinnt), oder von L'Hombre (wenn er verliert) gezahlt. Matadore in Händen eines Gegenspielers haben sonach keinen Werth.

Bei einer gewonnenen Vole (unangesagt) werden die premières nicht gerechnet; geht dieselbe verloren, so kompensirt sie sich mit den premières, alles Uebrige dagegen wird bezahlt.

Wenn L'Hombre eine Frage oder Solo wirft (verloren giebt vor dem Ausspielen), so werden seine etwaigen Matadore nicht gerechnet.

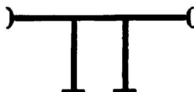
Anmerkung. Anschreiben im Block. Anstatt Stammbête einzusetzen, wird dieselbe angeschrieben, d. h. ein jeder Spieler markirt mit Strichen oder in Zahlen eine Anzahl Marken, die jede eine Stammbête repräsentiren. Ebenso schreibt ein jeder, der eine Bête zu zahlen hat, dieselbe sich selbst an. Die Gesamtblöcke der Spieler bilden sonach den Rock (Reserve). Gewinnt jemand einen Hombre, so löscht er sich eine Bête aus, was so viel bedeutet, wie daß er denselben aus der Gesamtkasse entnommen. Hat er keine Bête mehr vor sich, so löscht er eine Bête eines Nachbars und läßt sich von diesem den Betrag dafür auszahlen; oder auch er debitirt ihn dafür. Kartenstamm wird ausgenommen, oder (beim Passen) bleibt fürs nächste Spiel, oder (bei der Spielbête) kommt herunter; Honneurs (Spesen) werden gleich ausbezahlt oder debitirt. Beim angeschriebenen Block wird in der Regel die Höhe einer jedesmaligen Bête ein- für allemal festgestellt.

Wenn Spieler nicht nach jeder jedesmaligen Tour die betreffenden Sätze bezahlen wollen, sondern Gewinn und Verlust nach beendetem Spiel reguliren, so entsteht eine Buchführung, die eine gewisse Aufmerksamkeit erfordert. Diese kann entweder von Einem für Alle, oder von einem jeden für sich selbst geführt werden.

Wenn jeder seine eigene Rechnung führt, so zeichnet er sich in seiner Tischecke, oder vor sich hin, folgende Figur:



Der Raum oberhalb des wägerechten Striches stellt sein Soll vor. Da hinauf wird er zunächst seine Stammbête schreiben. Ferner sämtliche Bête, die er selber zu zahlen hat. Die beiden Räume rechts und links des senkrechten Striches stellen sein Haben vor, und zwar rechts das Guthaben an den Nachbar zur Rechten, und der Raum links das an den Nachbar zur Linken. Spielen Vier, so wird die Figur so aussehen:



wobei der mittlere Raum innerhalb der beiden senkrechten Striche das Guthaben an den gegenübersitzenden Spieler vorstellt.

Der Kartenstamm wird eingesetzt, beim Passen zugesetzt, und wenn L'Hombre gewinnt, nach Regel 7, ausgenommen. Wird L'Hombre bête, so wird der Kartenstamm in die untere Tasse gesetzt und sammelt sich dort zu einem Rock, der heraufgeholt und, wenn keine Bête mehr vorhanden, am Schlusse des Spieles vertheilt wird.

Gewinnt nun ein Spieler einen Hombre, so wird er zunächst den Kartenstamm herausnehmen und sich eine Bête von seinem Soll (oberhalb der Linie) auslöschen. Dabei ist es gleichgültig, welcher Art die Bête und von wem sie gewonnen, denn das Soll oberhalb der Kasse repräsentirt die Summen, welche jeder Spieler an die Gesamtkasse schuldet. Verliert also jemand eine Bête, so kontribuirt er sie zur Gemeinkasse (Rock), indem er sie sich anschreibt, und ebenso, wenn jemand die Bête gewinnt, so entnimmt er sie aus der Gemeinkasse, indem er sie von seinem Soll auslöscht. — Die gewonnenen Honneurs (Spesen) werden rechts und links (oder in der Mitte) gegen die Mitspieler angeschrieben. Was man an die Mitspieler zu zahlen hat, werden diese in derselben Weise anschreiben.

Gewinnt jemand eine Bête und schuldet nichts mehr der Gemeinkasse (hat oberhalb des Striches nichts mehr angeschrieben), so nimmt er sie von einem beliebigen Mitspieler, welcher deren noch schuldet, d. h. der Mitspieler löscht seine Bête und der Gewinner schreibt es unterhalb des Striches gegen den betreffenden Mitspieler. Schuldet keiner mehr etwas, so werden neue Stammbête angeschrieben.

Nach beendetem Spiele werden die Haben mit dem Soll bei den Mitspielern ausgeglichen. Die noch vorhandenen Bête werden zusammengerechnet und nebst den etwa vorhandenen Kartenstämmen der unteren Tasse an sämtliche Mitspieler gleichmäßig vertheilt.

Wenn Einer die Buchführung für Alle übernimmt, so wird er einem jeden Mitspieler ein Konto anlegen und denselben gleich anfangs mit den Stammbêten debitiren.

Nach jeder beendeten Tour berechnet er den Gewinn einschließlich Spesen — oder Verlust, wenn L'Hombre verloren — und kreditirt den Gewinner — debitirt den Verlierer — für den Gesamtbetrag. Hierauf debitirt er (beziehungsweise kreditirt) die Mitspieler einzeln für die betreffenden Spesen. Ebenso werden vorkommende Strafbête debitirt. Die Zeichen — (minus) und + (plus) dienen für Debet (—) und Kredit (+), z. B. es werden zu Anfang 9 Marken Stammbête geschrieben; die Kontos werden also lauten:

A. 9 Marken,
B. 9 „
C. 9 „

Hierauf beginnt das Spiel und A. gewinnt den L'Hombre auf eine einfache Frage mit 4 Matador, so daß die Spesen 2 Marken betragen, C. dagegen hat durch irgend einen Fehler eine Bête verwirkt. Dem A. werden 7 (3 für die Stammbête und 4 für Spesen) kreditirt. B. wird mit 2 (Spesen) debitirt und C. wird mit 6 (2 Spesen, 4 Bête) debitirt. Die zweite Tour gewinnt A. abermals mit 1 Mark Spesen. Das Buch wird demzufolge nach der zweiten Tour folgendermaßen aussehen:

	Stammbete.	Erste Tour.	Zweite Tour.	Dritte Tour.
A.	— 9	— 2	+ 3	
B.	— 9	— 11	— 12	
C.	— 9	— 15	— 16	

Diese Art Buchführung hat den Vortheil, daß sie nach jeder Tour den Bestand der Stammbête bezw. des Rocks übersichtlich anzeigt. In dem vorliegenden Beispiele:

— 12
— 16
zusammen 28,
davon + 3,
verbleiben 25,

welche noch abzuspielen sind.

8. Strafen. Da die Regeln des L'Hombrespieles aus einer Epoche herrühren, in welcher das Gefühl für Recht oder Unrecht weniger aus dem innern Bewußtsein als aus den Folgen der Handlungen abgeleitet wurde, so enthalten dieselben eine Unzahl von Strafen, welche den mit oder ohne Absicht Zuwiderhandelnden empfindlich treffen. Sehr viele dieser Strafen sind außer Gebrauch gekommen, andere sind überflüssig geworden. Wenn z. B. jemand die Gewohnheit hat, die Karten aus unredlicher Absicht zu verrathen, oder mehr einzufordern, als ihm zusteht, und dergleichen, so werden die Anderen es wahrscheinlich vorziehen, anstatt ihn mit Strafen zu züchtigen, mit solchem Spieler überhaupt nicht zu spielen. Oder wenn einmal ein Spieler aus Versehen eine Karte fallen läßt, daß sie sichtbar wird, so werden seine Mitspieler ihm nicht sogleich eine unredliche Absicht unterschieben und dafür bestrafen wollen. Die im Vergleich zu denen des Mittelalters einigermaßen gemilderten Sitten der Neuzeit erheischen, daß sich die Menschen gegenseitig eine gewisse Achtung und Toleranz entgegenbringen. Wollte man in gegenwärtiger Zeit alle Fehler so streng rügen, als es in alten Büchern niedergelegt ist, so würde das L'Hombrespiel viel mehr zur Strafarbeit als zum heitern Zeitvertreib. Auf der andern Seite darf das Spiel nicht in einen Schlendrian ausarten; gewisse Regeln müssen innegehalten und die Folgen des Zuwiderhandelns festgestellt werden. Dies ist in folgenden Strafregeln enthalten.

Als Grundsatz wird niedergelegt, daß niemand durch irgend welche Unregelmäßigkeit einem Andern, absichtlich oder unabsichtlich, einen Schaden zufügen darf. Dieser Grundsatz wird nicht nur die folgenden Strafen beleuchten, sondern auch über etwaige hier nicht erwähnte Fälle entscheiden. Wer schlecht oder nachlässig oder unaufmerksam spielt, trägt schon ganz von selbst die Folgen.

Dies vorausgeschickt, geben wir folgende, aus den ältesten und neueren Autoren geschöpften Strafregeln:

A. **Beim Kartengeben:**

a. Wenn der Kartengeber sich vergiebt, d. h. dem Einen oder dem Andern oder sich selbst mehr oder weniger als neun Karten giebt, so kann er in diesem Spiele weder L'Hombre werden, noch gegenspielen, auch nicht Codille gewinnen (vergl. 9).

Anmerkg. I. Hat einer der Spieler mehr als 10 Karten oder weniger als 8 Karten bekommen, so gilt dieses Kartengeben überhaupt nicht; die Karten werden zusammengeworfen und von neuem gegeben. Das Vergeben von einer Karte mehr oder weniger (8 oder 10) hält das Spiel nicht auf; der Kartengeber allein trägt die Folgen a.

Anmerkg. II. Nach dem Ecartiren kann dem Kartengeber ein etwaiges Vergeben nicht mehr gerügt werden, weil dasselbe ihm nicht mehr nachgewiesen werden kann.

b. Wer mehr oder weniger Karten bekommen hat, muß dies sofort anzeigen, wenn es mehr als 10 oder weniger als 8 sind, damit das Spiel nicht unnöthig aufgehalten wird. Hat er entweder 10 oder 8 Karten erhalten, was also das Spiel nicht verhindert, so macht er die Erklärung, sobald die Reihe an ihm ist. Er wird also z. B. sagen: „ich frage mit 10 Karten", „oder ich passe mit 8 Karten." Thut er dies nicht, so versetzt er sich damit in die Lage des Kartengebers, d. h. das von ihm unternommene Spiel wird ihm nicht bezahlt, wenn er es gewinnt. Verliert er es, so ist er bête nach den allgemeinen Regeln des Spieles (Regel 7 ad b).

Anmerkg. I. Mit zehn Karten kann nur gefragt werden. Wer daher mit 10 Karten ein Sans prendre (Solo) spielt, der wird, sobald der Irrthum sich herausstellt, ohne weiteres bête, d. h. er wird so behandelt, als ob er sein Solo verloren hätte.

Anmerkg. II. Mit acht Karten kann sowohl Frage wie Solo angesagt werden. Selbstverständlich kann ein Solo mit acht Karten niemals die Vole machen.

c. Fälle, wie das Sichtbarwerden einer Karte beim Kartengeben, umgekehrte Karten im Pack oder im Talon, fremde Karten im Pack 2c. werden am allerbesten durch neues Kartengeben erledigt; dies wird unbedingt geschehen, wenn die sichtbar gewordene Karte ein schwarzes Aß ist. Findet sich eine umgekehrte Karte im Talon, so wird man weniger darauf Rücksicht nehmen, da beim Ecartiren der Käufer sich selbst bedient, die Karte also so abnehmen kann, daß sie den anderen Spielern nicht sichtbar zu werden braucht.

B. Nach dem Ecartiren.

Wer nach dem Ecartiren mehr oder weniger als 9 Karten in Händen hat, setzt Bête. Ist er L'Hombre, so geht damit auch noch sein Spiel verloren.

Anmerkg. I. Wenn ein Spieler mehr oder weniger Karten behält und dies wird in den ersten fünf Stichen entdeckt, so ist in der Tour die Vole unmöglich gemacht, wird es aber erst bei oder nach dem sechsten Stiche entdeckt, so kann L'Hombre (wenn er nicht etwa selbst der schuldige Theil ist) die Vole ausspielen.

Anmerkg. II. L'Hombre sowohl als die Gegenspieler werden gut daran thun, den Talon jedesmal vor dem Kaufen nachzuzählen. Unterläßt dies der L'Hombre (bei einem Fragespiele), und es stellt sich beispielsweise heraus, daß im Talon eine Karte fehlt, so gilt das Spiel nicht, weil nicht mehr festzustellen, ob der Fehler beim Kartengeben oder beim Kaufen vorgefallen. Unterläßt es ein Gegenspieler, so kann er in den Fall gerathen, mehr oder weniger als 9 Karten zu behalten, was ihm eine Bête kostet.

C. Während des Spielens:

a. Wer nach dem Kaufen den Talon so ungeschickt weitergiebt, daß die Karten sichtbar werden, zahlt Bête und verliert das Spiel, wenn L'Hombre, oder macht er damit den L'Hombre gewonnen, wenn Gegenspieler.

b. Wer Farbe verleugnet hat (Regel 4), zahlt Bête. Ist es der L'Hombre, so hat L'Hombre damit sein Spiel gewonnen. Ist der Stich noch nicht eingeheimst, so läßt sich der Fehler noch repariren.

c. Wer sich erklärt, ehe die Reihe an ihm ist, und dadurch das Spiel verräth, zahlt Bête.

d. Wer ausspielt oder zugiebt, ehe die Reihe an ihm ist, und damit dem L'Hombre schadet, zahlt Bête.

e. Wer als Gegenspieler seine Karten verräth oder aus irgend welchem Grunde aufdeckt, zahlt Bête und macht den L'Hombre gewonnen. Diese Regel fällt jedoch weg, wenn er Remise oder Codille in Händen hat.

Anmerkg. I. Sobald die Karten für das nächste Spiel gemischt und abgehoben sind, kann kein Fehler mehr gerügt werden.

Anmerkg. II. Wenn in einem Spiele zwei oder alle Spieler einen Fehler machen (z. B. eine unrichtige Anzahl Karten haben), so muß jeder Bête setzen.

9. Codille. Wenn ein Gegenspieler fünf Stiche macht, oder wenn er nur vier Stiche macht, L'Hombre und zweiter Gegenspieler aber drei beziehungsweise zwei Stiche machen, so ist L'Hombre Codille verloren. Die alte Regel will, daß in diesem Falle der Gegenspieler, welcher Codille gemacht hat, den Stamm ausnimmt, als ob er die Partie gewonnen hätte. In neuerer Zeit wird aber die Codille der Remise (Regel 5), gleichgeachtet, nur mit dem Unterschiede, daß L'Hombre doppelt Bête setzen muß.

Wenn L'Hombre ein Spiel werfen (offeriren, verloren geben) will, so muß er dies vor dem Ausspielen thun. Er spart dabei etwaige Extraspesen. Vermeint aber ein Gegenspieler, ihn Codille machen zu können, so bietet er Konter-L'Hombre und das Spiel muß durchgespielt werden. Macht er aber nicht Codille, so bezahlt er ebenso viel, als ob er L'Hombre unternommen und verloren hätte. Seitdem Codille dem gewinnenden Gegenspieler keinen Vortheil bringt (der Remise gleichgeachtet wird), ist auch Konter-L'Hombre außer Gebrauch gekommen. Ebenso veraltet ist der Ausdruck gano. Wenn nämlich ein Spieler einen Stich zu behalten wünschte, um dadurch Codille zu vermeiden, so erbot er sich mit dem Worte „gano", eine Bête zu setzen, wenn ihm der Stich gelassen wurde.

Verfahren wird beim L'Hombrespiel folgendermaßen:

Nachdem die Stammbête (Regel 7) geregelt sind, wird um das Kartengeben gezogen, je zwei Karten von Pique, Treff und Carreau werden einem Pack entnommen und die einen davon offen an bestimmte Plätze, die anderen drei verdeckt auf den Tisch gelegt. Hierauf wählt ein jeder eine verdeckte Karte und nimmt da Platz, wo die von ihm gezogene Farbe liegt. (Bei vier Spielern wird noch die vierte Farbe zum Ziehen genommen.) Wer Pique zieht, giebt zum ersten Male Karten, alsdann geht das Kartengeben der Reihe nach weiter.

Der Kartengeber setzt nunmehr den Kartenstamm, mischt die Karten, läßt vom Nachbar zur Linken abheben und giebt dreimal je 3 Karten, zuerst seinem Nachbar zur Rechten (welcher die Vorhand hat), sodann dem Nachbar zur Linken (der Mittelhand) und zuletzt sich selbst (der Hinterhand) und legt schließlich den Talon (die noch übrig gebliebenen 13 Karten) zur linken Hand der „Vorhand". Er wird gut thun, nachzuzählen, ob der Talon auch richtig ist, und überhaupt beim Kartengeben vorsichtig sein, weil jeder Fehler und jedes Vergehen mit Strafe gerügt wird.

Inzwischen hat die Mittelhand das zweite Pack Karten gemischt und es auf den Tisch zur rechten Hand der Vorhand gelegt. Die unterste aufgedeckte Karte giebt die Farbe für die vorliegende Tour an (Regel 1).

Wer die Vorhand hat, erklärt sich entweder mit: „Ich passe" oder „frage". Verbleibt ihm die Frage und ist nicht bis zum Solo abgefragt worden, so kann er nur die Touren bis g spielen, aber kein Solo. Wenn er daher ein gutes Solo in Händen hat, so wird er lieber gleich „Solo" („Sans prendre") sagen.

Die zweite Hand erklärt sich sodann mit einem „passe" oder „gut", oder sie „fragt ab", indem sie der Reihe nach eine höhere Tour vorschlägt, welche, wer die Vorhand hat, jedoch jedesmal selbst behalten kann. (Mort und Spadille forcé — p. q. — bleiben selbstverständlich von der Lizitation ausgeschlossen.)

Ist es endlich entschieden, in welchen Händen der Beiden die Tour verbleibt, dann erst steht es der Hinterhand (dem Kartengeber) frei, die Lizitation von da ab mit dem bis jetzt Meistbietenden aufzunehmen.

Ist die Lizitation endgültig entschieden, so ecartirt und kauft zuerst (wenn es bei einer Frage geblieben ist) der Hombre (Spielunternehmer), was dieser übrig läßt, geht sodann zur zweiten und zuletzt zur dritten Hand. In Betracht kommt hierbei das Regel b ad a, ad d, ad f und ad h Gesagte.

Ist es bis zum Solo gekommen, so geht der Talon sofort zur zweiten Hand und von da zur dritten. Es gilt als Norm, daß die zweite Hand der dritten mindestens fünf Karten übrig läßt. Diese darf nicht eher ecartiren, als jene damit fertig ist. Karten, welche im Talon verbleiben, darf niemand besehen. Bemerkt wird noch, das man beim Ecartiren und Kaufen jede Irrung vermeiden muß, weil jeder Irrthum und ein regelwidriges Vorgehen bei dem L'Hombrespiel gestraft wird. (Siehe die Regel 8, Strafen.)

Die weggelegten Karten kommen zur Seite „der Hinterhand", welche dieselben im nächsten Spiele mischen und machen muß. Beim Grand und Null bleibt der Talon unberührt und darf selbstverständlich von niemand besehen werden.

Nach Beendigung des Kaufens, „Trumpfmachen-Stadiums", beginnt das „Spielen". Wer die Vorhand hat, spielt immer zuerst aus. Nachdem spielt Derjenige aus, welcher den vorhergehenden Stich erhalten. Weggelegte Stiche dürfen nicht mehr besehen werden, ausgenommen beim Sans prendre, wo L'Hombre sich die Stiche zeigen lassen kann; doch entsagt er damit einer möglichen Vole.

Sobald ausgespielt worden, darf Keiner mehr seine ecartirten Karten besehen. Ueber Farbebekennen ꝛc. sind bereits Regeln 2, 3, 4 und 5 gegeben. Zuwiderhandeln wird im Kapitel „Strafen" behandelt (Honneurs).

Nach beendetem Spiele müssen die Spesen eingefordert werden. Unterbleibt dies bis zum Abheben für das nächste Geben, so ist es zu spät damit. Stamm und Bête sind dagegen dieser rigorösen Regel nicht unterworfen.

Zur Zeit, als L'Hombre noch eine wichtige Rolle im geselligen Leben spielte, wo kein Mensch sich gebildet nennen durfte, wenn er nicht passabel L'Hombre spielte, da entstand eine vollständige L'Hombreliteratur.

Anhang zu L'Hombre.

An dem gewöhnlichen L'Hombrespiele können auch vier Personen theilnehmen, dann pausirt immer Einer der Reihe nach. Es werden die Plätze gezogen wie oben angegeben. Der, welcher dem ersten Kartengeber zur linken Hand sitzt, pausirt zum ersten Male; er hebt ab; nimmt die ecartirten Karten zusammen; mischt das andere Spiel, macht Farbe, und bezahlt oder erhält die Spesen mit, als ob er an dem Spiele theilgenommen. Er darf den Talon nachzählen, Fehler rügen und, wenn alle drei Spieler passen, den Mort (Regel 6, ad q) spielen (wobei er aber drei Gegner hat). In der Regel wird er auch das Buch führen. Nach ihm pausirt sein Nachbar zur Rechten und sofort der Reihe nach der Kartengeber des eben vollendeten Spieles.

L'Hombre zu Vieren oder Kaufquadrille.

Wird ebenso gespielt wie L'Hombre zu Drei, mit folgenden Modifikationen:

1. Alle vier Spieler nehmen theil.
2. Jeder erhält nur 8 Karten, und im Talon verbleiben mithin 8 Blätter.
3. L'Hombre hat drei Gegenspieler.
4. L'Hombre kann mit drei Stichen gewonnen werden (wenn nämlich die fünf anderen Stiche unter die Gegenspieler so vertheilt sind, daß je Zwei zwei Stiche haben, der Dritte nur einen).

L'Hombre zu Vieren ohne Kaufen

ist jetzt nur wenig gebräuchlich, doch dem Solo (siehe dieses) sehr ähnlich. Es unterscheidet sich von L'Hombrequadrille mit Kaufen im Folgenden:

1. Jeder Spieler erhält 10 Karten. (Es existirt sonach kein Talon und kann daher nicht gekauft werden.)

2. Wer eine Frage macht, kann einen König zu Hülfe rufen (vergl. Solo, Regel 6 ad a), wer vier Könige hat, kann eine Dame „rufen".

3. L'Hombre und sein aide (der Gerufene) legen ihre Stiche zusammen; ebenso die Gegenspieler. Beim Solo legen die drei Gegenspieler ihre Stiche zusammen.

4. Mediateur. Wenn jemand einen Solo spielen will, so hat er das Recht, sich einen beliebigen König, der nicht Trumpf ist, auszubitten. Der König wird ihm offen hingereicht, er giebt dagegen eine beliebige von seinen Karten verdeckt zurück. Der Mediateur darf nicht verweigert werden, dafür aber braucht Derjenige, welcher den Mediateur geliefert hat, keine Spesen außer Matadore zu zahlen, wenn

L'Hombre gewinnt. Verliert er, so bezahlt er an alle drei Gegenspieler. Mediateur wird wie Solo bezahlt, doch von diesem verdrängt.

5: L'Hombre ist mit sechs Stichen gewonnen, mit fünf Stichen Remise und mit vier Stichen Codille.

L'Hombre zu Fünfen.

wird wie Quadrille ohne Kaufen gespielt, doch erhält jeder Spieler nur 8 Karten. Dieses Spiel ist fast gar nicht mehr gebräuchlich.

L'Hombre zu Zweien.

Dieses Spiel ist uninteressant, doch dient es sehr gut zum Erlernen des L'Hombre. Es wird eine ganze Farbe (gewöhnlich Carreau) weggelegt. Jeder Spieler erhält 8 Karten, so daß 14 im Talon verbleiben. Es werden Fragen mit allen Schikanen und Solospiele gemacht. L'Hombre gewinnt mit fünf Stichen, ist mit vier Remise und mit drei Codille.

Eine andere Art des l'Hombre à deux ist, wenn Carreau, Aß und Sieben zurückbehalten werden. Dies giebt zweiunddreißig Karten, von denen jeder Spieler 10 bekommt, so daß 12 im Talon verbleiben. Bei solchem Spiele kann auch Carreau Trumpf werden, hat aber alsdann nur vier Trümpfe. Oder es werden je 12 Karten ausgegeben und 8 verbleiben im Talon. In diesem Falle gewinnt L'Hombre mit sieben Stichen, ist Remise mit sechs und Codille mit fünf.

Tarok.

(738.) Ein schwieriges, aber in hohem Grade unterhaltendes Spiel, das in seiner Hauptform unter Dreien gespielt wird und zwar mit 78 großen Blättern, von denen 52 einer vollständigen Whistkarte entsprechen, wozu dann noch vier sogenannte Kavals und 22 Trumpfkarten oder Taroks kommen, nämlich 21 mit römischen Ziffern (I—XXI) bezeichnete Blätter und der Stüs (auch Exkuse). Die XXI ist höchster Trumpf und zählt an und für sich 5 Points. Der Pagat oder I ist niedrigster Trumpf. Er zählt 5, 10 oder 20, je nachdem er gleich, in der Mitte oder am Ende des Spieles (ultimo) gemacht oder verloren wird. Der ebenfalls 5 Points zahlende Stüs darf weder gestochen werden, noch selbst stechen, sein Besitzer legt ihn nämlich im Laufe des Spieles, jedoch vor den drei letzten Stichen, auf eine beliebige der ausgespielten Karten (er stüsirt oder exküsirt sich) zu seinem Vortheil 5 Points à Person beiseite und giebt dafür einen Kadon (Blätter, die weder Taroks noch Figuren sind) an Denjenigen, der den Stich gemacht hat. Die 56 Nichttrümpfe gelten beim Tarokspiel in der Reihenfolge: a. in Schwarz (Pique und Treffle): König, Dame, Kaval, Valet, 10, 9, 8, 7, 6 . . . 1 oder Aß; b. in Roth (Coeur und Carreau): König, Dame, Kaval, Valet, Aß oder Ponte 2, 3, 4 . . . . . 10. Der König zählt 5, die Dame 4, der Kaval 3, der Valet 2 Points in den Stichen; die übrigen Blätter, wohin auch die Taroks außer den drei ersten Matadoren (XXI, I und Stüs) gehören, zählen, 3 zusammengenommen, nur 1 Point. König, Dame, Kaval und Valet von einer Farbe heißen eine ganze Kavallerie (zählt 10, mit Stüs 20 Points); drei Figuren von einer Farbe bilden eine halbe Kavallerie von 5 bez. 10 Points Werth. 3 Könige gelten 5 Points, und jeder König steigt mit 5 Points, so daß alle 7 Könige 25 Points gelten. Die drei Matadore zählen als solche 10, und als 3 Könige, zu welchen sie rechnen, noch 5, mithin 15 Points. Folgen die Trümpfe in ihrer natürlichen Ordnung auf die XXI, dann gilt jeder 5 Points; 10 und mehr nicht auf einander folgende Trümpfe zählen 10, bez. 10 + 5, 10 + 2 × 5 rc. Points.

Der Kartengeber reicht rechts herum fünfmal 5 Blätter und legt dann 3 für sich in den Skat, die er nach erfolgtem Besehen gegen 3 Blätter seiner Handkarte austauschen darf. Hierauf hat er zu erklären, ob er eine Angabe (oder Meldung) machen kann, worauf seine Nachbarn zur Rechten in gleichem Sinne folgen. Es muß bekannt oder getrumpft werden. Ist der Pagat abgefordert worden, so muß Derjenige, der ihn verloren hat, an jeden 10 Points bezahlen, und verliert er ihn ultimo, 20 Points Umgekehrt erhält er von jedem 10, bez. 20 Points, wenn er den Pagat macht. Hat der Pagat ohne Verschulden des Spielers fallen müssen, so erhält ihn Derjenige von den Mitspielenden, der das Wenigste an Honneurs angegeben hat. Ist der Pagat gemacht oder verloren, spielt man in ähnlichem Sinne auf die Könige. Am Schlusse

zählt jeder seine Points in den Stichen in Abtheilungen von je drei Karten nach besonderen Regeln.

Außer dem hier Beschriebenen giebt es noch ein Tarok mit Potberechnung, ein Tarok zu Zweien, verschiedene Arten des Tarok-L'Hombre, Tarok-Tapp x., die alle mit gleicher Karte, beziehentlich nach Wegnahme einiger Blätter, gespielt werden. In Süddeutschland versteht man hier und da unter Tarok ein mit 36 Blättern der französischen Karte zu treibendes einfaches Spiel (Solo, Sans prendre, Trapp x.).

Nach der ersten und älteren Art, die auch die schwierigere ist, übergiebt der Kartengeber seinen zwei Mitspielern — denn drei können nur zugleich spielen, und wollen vier spielen, so ist einer König — und sich selbst die Kartenblätter fünfweise, und ist befugt, den Skat zu legen, was in dem Weglegen von 3 Blättern besteht, indem er statt 25 Karten deren 28 erhalten hat. Dabei ist zu bemerken, daß der Pagat und Sküs niemals ecartirt werden dürfen, eben so wenig wie ein anderer Tarok oder der König. Wenn möglich, sucht man sich beim Ecartiren eine Renonce zu schaffen, um Dem, der spielen will, die ecartirte Farbe abzustechen und die darin vorkommenden Bilder zu gewinnen, oder den Pagat, wenn man ihn hat und er nicht genügend gedeckt ist, mit einzunehmen. Hat man aber bei wenigen Taroks viele Bilder, so legt man solche weg, die in den Skat kommen dürfen. Das Skatlegen ist immer vortheilhaft für Den, welcher eben daran ist, gleichviel, ob er oder ein Anderer spielt.

Die Spiele sind der Reihe nach: 1. à Tré, 2. à Duc, 3. à Uno, 4. Solo.

A Tré oder Trio wird aber niemals gespielt, es ist nur ein imaginäres Spiel, wenn Drei gepaßt, was jedoch nur in seltenen Fällen vorkommt, und wofür der Erste von den anderen Beiden eine vorher zu bestimmende Anzahl Marken bekommt, worauf von neuem gegeben wird.

Wer à Duc ansagt, erklärt damit, daß er mit Hülfe von zwei zahlbaren Blättern, die er sich eintauschen darf, über 39 Points zu machen beabsichtige. Bei à Uno tauscht man nur eine zählbare Karte gegen eine andere aus.

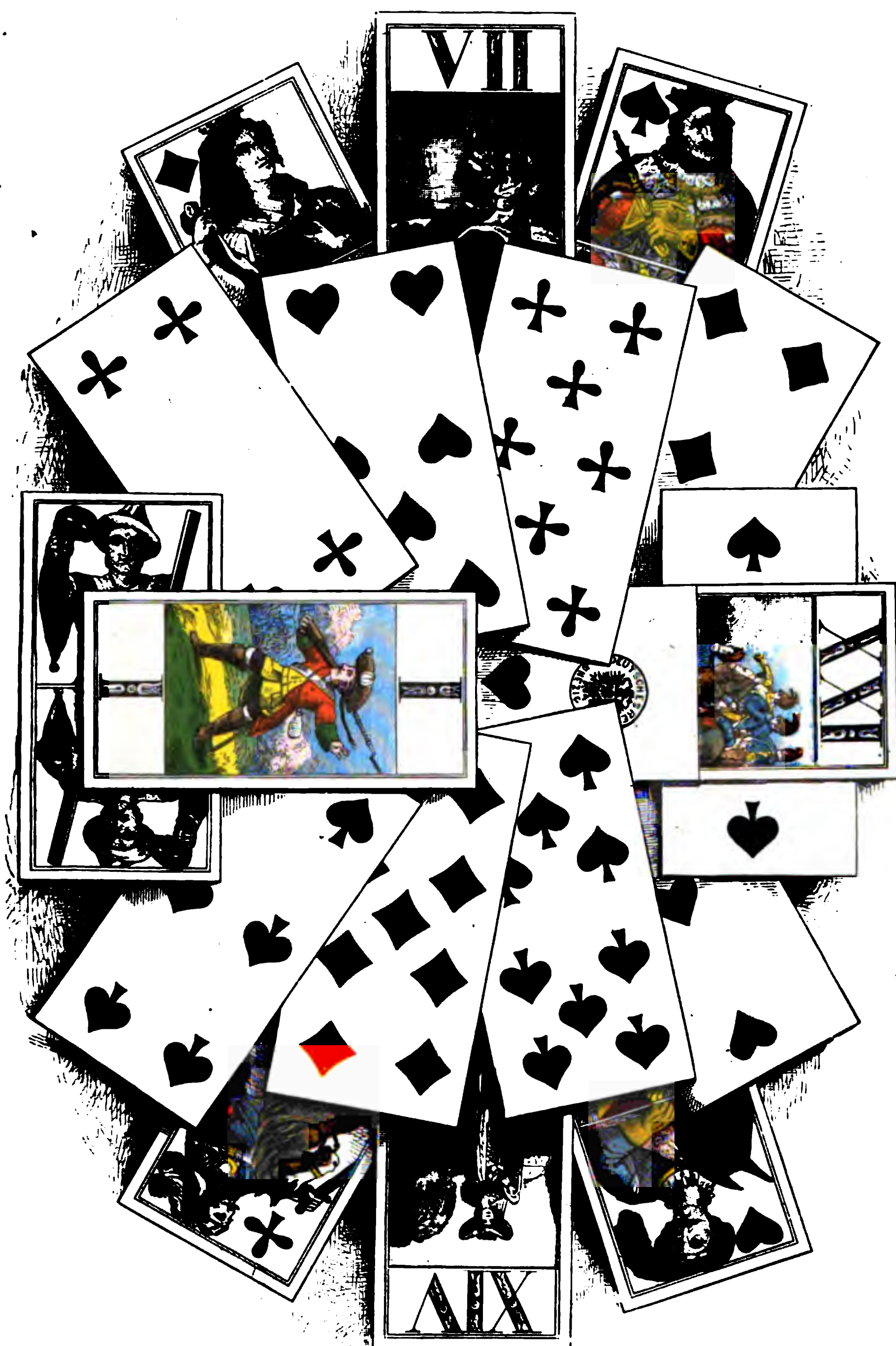
Beim Solo spielt man allein aus seiner Karte. Die Spiele sind gewonnen, wenn die eingenommenen Stiche 40 Points betragen; fehlt ein Point, so ist die Partie remis, fehlen mehrere, so — ganz verloren.

Der dem Kartengeber zur linken Hand Sitzende hat die Vorhand und darf sogleich à Trio sagen, ohne seine Karten vorher angesehen zu haben. Er gewinnt damit Zeit, seine Farben zu ordnen und sein Spiel zu überlegen. Sagt der Zweite à Duc, so kann in der Vorhand dasselbe ebenfalls noch angesagt werden. Es heißt dann: „ich behalte es".

Sagt der Zweite ein à Uno oder Solo an, so darf immer die Vorhand dasselbe — wenn die Möglichkeit da ist — „behalten". Die besten Blätter, die man sich gegen Tausch geben lassen kann, sind: der XXI. Tarok, ein König, wenn man mehrere Bilder von seiner Farbe hat, der Sküs, wenn er eine Dame oder einen einfach besetzten Kaval, oder den Pagat mit sieben bis acht Taroks decken soll, der Pagat selbst, wenn man viele Taroks hat.

Eine einfache Regel ist, Blätter anzuspielen, die Taroks kosten, oder wenn man zu viele Bilder hat und man befürchten muß, daß sie tarokirt werden, Taroks zu schlagen. Zu einem Solo hat man pointsreiche Karten nebst einer Menge Taroks, oder bei vielen leeren Blättern, die aber nur von zwei Farben sein dürfen, eine sehr große Anzahl von Taroks nöthig.

Schwieriger als das Spiel selbst, das man in der Hand hat und übersehen kann, ist das Gegenspiel, bei welchem vermuthet und kombinirt werden muß. Ist der Spieler in der Mitte, so muß der ihm zur Rechten sitzende Gegner, wenn das Ausspielen beginnt, Farben anbringen, um den Stand des Spieles und die Vertheilung der Karten zu entdecken. Hauptsächlich muß er den Skat durch das Anspielen der Farbe, wenn er davon ein Blatt für ein von dem Spieler gefordertes erhalten hat, oder einer andern, von welcher er eine große Suite besitzt, zu treffen suchen, wodurch die Taroks des Spielers geschwächt werden. Dadurch bekommt auch der andere Gegenspieler in der Hinterhand Aufschluß und Winke, welche Farbe er, wenn die Reihe an ihm ist, anzuspielen habe. Das Anspielen verschiedener Farben ist auch deshalb rathsam, damit die Bilder, wenn sie der Spieler selbst in der Hand hat, herausgebracht werden, oder, wenn sie beim Freunde, mit den Stichen eingenommen werden können. Hat der erste Gegenspieler aber viele Taroks, ohne den Pagat, so kann er Tarok schlagen, um ihn entweder beim Spieler oder dem Gehülfen herauszubringen.



Familien-Spielbuch. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Karte zum Tarokspiel.

Das Zählen der Taroks wie der Farbenblätter ist bei allen Spielern durchaus nothwendig. Wer nicht zählt, spielt niemals gut, doch zählt man nicht laut, sondern still für sich und fragt auch nicht danach, wie viele Taroks schon verstochen sein möchten.

Ist der Spieler in der Hinterhand, so muß von Dem, der zum ersten Male anspielt, vorschriftsgemäß ein Tarok gebracht werden, es sei denn die Wahrscheinlichkeit vorhanden, den Skat sogleich treffen zu können.

Hat der zweite Gegenspieler den Pagat mit wenigen kleinen Taroks besetzt, so muß er mit dem niedrigsten stechen, um anzudeuten, daß sein Gehülfe, wenn dieser wieder zum Anspielen kommt, weil die ecartirte Farbe noch nicht entdeckt ist, nicht mehr Tarok schlagen dürfe. Hat er aber viele und hohe Taroks, mit und ohne den Pagat, so übersticht er den angespielten Tarok mit einem hohen, um entweder zum Ausspielen zu kommen, oder dem Spieler beim Ueberstechen einen hohen Tarok abzuzwingen.

Es kommt auch vor, daß der Spieler wegen vieler Taroks den XXI. nicht begehrt, da spielt nun Der ihn aus, welcher ihn hat, um damit den Pagat, falls er in der Hand des Freundes sein sollte, zu gewinnen.

Mit den Bildern darf man nicht zu lange zurückhalten, weil sie theils durch die Taroks, theils durch das Renonciren der Farben verloren gehen können.

Bei der zweiten Art des Spieles, welches die leichtere ist, nimmt der Kartengeber die drei obersten Blätter, legt sie beiseite und giebt dann seinen beiden Mitspielern und sich selbst die 25 Blätter zusammen. Die drei abgesonderten Blätter — oder Skat — bekommt Der, welcher spielen darf.

Nur Uno und Solo werden gespielt; Duc kann der erste, zweite und dritte der Spieler wohl ansagen, passen die anderen aber, so werden die Karten zusammengeworfen, und es wird aufs neue gegeben; darauf erhält der Erste, wie bei der vorigen Art, eine bestimmte Anzahl Marken von den Anderen.

Die Gegenspieler haben darauf zu achten, daß Der, welcher ansagt und sein Spiel behält, auch ecartirt.

„Tout" oder die Vole heißt das Spiel, wenn man alle Stiche macht. Dazu gehört entweder der größte Theil der Taroks, nebst einigen hohen, um die übrigen abzuholen, oder eine geringere Anzahl derselben, aber lauter unstechbare, um die anderen damit herauszubringen. Ferner müssen die übrigen Blätter theils nicht gestochen werden können, theils durch das Zugeben der Gegenspieler, welche bedienen müssen, oder sich abgeworfen, unstechbar gemacht werden. Hat einer von den zwei Gegenspielern den Sküs, und der Spieler macht den „Tout", so muß auch dieses Blatt ihm gegeben werden. Die Bezahlung des „Tout" ist je nach Uebereinkommen.

Den XXI. Tarok muß man so lange wie möglich zurückhalten und nicht gleich einstechen. Hat man daneben den XIX. und XVIII. und so fort, dann darf man ihn nehmen, wenn der XX. von den Gegenspielern gebracht wird. Es kommt überhaupt bei der Anwendung der Taroks darauf an, wie viele und wie hohe man hat. Es ist schon gesagt, daß der Sküs zu Verschiedenem zu gebrauchen ist, da man ihn statt jedes andern Blattes geben darf; auch darf er nie gestochen werden, wie er selber nicht stechen kann. Man darf ihn statt eines Taroks, eines Bildes und auch der leeren Blätter zugeben. Hat man beispielsweise eine Dame unbesetzt, und ihr König wird ausgespielt, so stüsirt man sich, d. h. man steckt den Sküs in einen bereits eingenommenen Stich und nimmt daraus einen Talon zum Zuwerfen. Hat man noch keinen Stich, so trägt man die Schuld nach. So deckt er beim Ausspielen des Königs und der Dame den Caval, wenn dieser doppelt besetzt ist, und bei dem des Königs, der Dame und des Cavals den Buben, wenn er nur zwei Blätter neben sich hat. Selbstverständlich leistet er diesen Dienst in einem Spiel nur einmal.

Den Pagat sucht man gern bald herauszubringen, denn der Spieler wie der Gegenspieler wollen wissen, wo er steckt, weil dieses Blatt — welches 5 Points gilt — für beide Theile wichtig ist. Wenn der Spieler ihn nicht in seinen Karten hat, läßt er ihn sich nur geben, wenn er viele Taroks oder die Hauptkarten schon hat und ihn bei einer ecartirten oder nicht erhaltenen Farbe einstechen kann.

Gespielt wird mit zwei Spielen, von denen das eine der dem Kartengeber zur Rechten Sitzende mischt. Dieser soll aber vor dem Abhebenlassen und Geben die Karten nochmals mischen, doch sich hüten, die untere Karte anzusehen; überhaupt muß gut gemischt werden und jeder seine Karten festhalten.

Nachdem ein Spiel beendet ist, wird gezählt. Viele Blätter gelten einzeln beim Zählen nichts, nur zusammen mit anderen. Der XXI., der Pagat, der Sküs, ein

König, eine Dame, ein Bube und drei Ladons gelten 1 Point. Jedes geltende Blatt muß mit zwei Ladons belegt werden. Von drei geltenden Blättern wird 2, und von zwei nebst einem Ladon 1 abgerechnet.

Bei der ersten Art wird das à Duc mit 20 Marken bezahlt und jeder über 39 gewonnene Point doppelt. Das Uno macht 30 Marken und jeder gewonnene Point wird noch dreifach bezahlt. Das Solo gilt 60 Marken und jeder Point wird sechsfach gerechnet. Bei der zweiten Art wird das à Uno ebenso bezahlt wie bei der ersten, das Solo macht aber 50 Marken und jeder Point gilt 5. Der Tout beim à Duc nach der ersten Art macht 200 Marken, beim à Uno 300, beim Solo 600; der Tout beim à Uno 300 und beim Solo 600 Marken.

Vor dem Platznehmen zum Spiel werden die Plätze mit drei Ladons in verschiedenen Farben belegt und eben solche zum Ziehen gereicht.

Wer zuerst giebt, wird durch Abheben bestimmt. Uebliche Bezeichnungen im Tarokspiel sind: ein ganzes und ein halbes Königreich mit vier und zwei Königen, ein sküsirtes Königreich mit drei Königen und dem Sküs; ferner eine halbe oder sküsirte Kavallerie mit drei Bildern in der nämlichen Farbe und dem Sküs, oder eine ganze Kavallerie mit vier Bildern. Diese Ansagen haben verschiedene Geltung und steigen nach dem Könige oder wenn der Sküs dabei ist. Jeder Tarok über dem zehnten hinaus gilt 5 Points. Angesagt und vorgezeigt wird, nachdem der Skat gelegt ist.

Die drei Matadore: der Pagat, der Sküs und der XXI. gelten je 5, mithin 15 zusammen. Der Sküs, der überall hineinschlüpfen darf, wo etwas fehlt, wo etwas zu decken ist, kann auch den XX. Tarok abgeben, wenn er zur Vervollständigung der fünf Matadore fehlen sollte. — Gleiche Ansagen gehen in einander auf, d. h. keine gilt. Die angenommenen und gültigen werden noch vor dem Spielen bezahlt. Haben zwei Spieler gleiche Ansagen, so muß der dritte beiden bezahlen.

Mit dem Pagat muß man suchen, den letzten Stich zu machen, oder zu verhindern, daß der Gegner ultimire. Jeder höhere Tarok sticht den niedrigern. Hat man viele Taroks neben dem Pagat, so läßt sich ein Ultimo möglich machen.

Eine lange Farbe heißt „eine Peitsche“ und ist in manchen Fällen gut verwendbar, z. B. die Taroks des Gegners sich darin verstechen zu lassen.

Um die Vole machen zu können, darf man nie den Sküs haben, weil dieser keine Stechkarte ist, muß ihn also bei jener Voraussicht in den Skat legen.

Das Ecartiren richtet sich weniger nach der jedesmaligen Vertheilung der Karten, vielmehr nach dem Spiel, welches man in der Hand hat.

Ein Ultimo mit dem Pagat gilt 10 Points, dieser gehört immer Dem, der den letzten Stich macht; mitten im Spiel gilt er nur 5 Points, die entweder an den Hauptspieler von seinen Gegnern bezahlt werden, oder von diesem an jene. Ultimirt man den Pagat bei dem angesagten Tout, so wird er noch extra bezahlt. Das Zusammenspiel der Gegner muß dem Ultimiren des Pagats vorzubeugen wissen, wozu verschiedene Hülfsmittel dienen; jedenfalls ist es gut, sich hohe Stechkarten für den letzten Stich zu reserviren.

Zwei Ansagen, der Tout oder die Vole und das Misère des Tarok, werden nicht vorher bezahlt, weil es nicht sicher ist, ob sie gewonnen werden, auch ist die Bezahlung des stichfreien Spiels eine verschiedene, wenn die Ansage beim ersten oder bei dem dreizehnten Stich geschieht.

Die Finessen des Spiels ergeben sich bei diesem selbst, es ist unmöglich, alle Eventualitäten anzugeben. Jeder Spieler muß erst Lehrgeld zahlen, und es ist für ihn zunächst nur nöthig, mit den Gesetzen des Spieles bekannt zu sein. Was die Zahlungstaxen betrifft, so bleiben diese sich nur in der Steigerung der verschiedenen Spiele gleich, an sich aber können sie niedriger oder höher festgestellt werden.

Das erste in Deutschland bekannte Kartenspiel war das italienische Trappolaspiel, aus vier Farben bestehend: den Spadi (Degen), Copi (Becher), Denari (Pfennigen) und Bastoni (Stäben), im ganzen aus 32 Blättern zusammengesetzt. Aus diesen stellte dann Francesco Fibbio, Prinz von Pisa (gest. 1419) das Tarokspiel, welches anfangs mit der Trappolirkarte gespielt wurde, zusammen, das im Laufe der Zeit aber eine größere Anzahl Blätter erhielt.

Sich gut decken,
Vor keinem Gegner erschrecken,
Stechen zu rechter Zeit,
Und benutzen jede Gelegenheit,
Zu fangen den Feind.
Das Alles vereint
Ist Spielgeschick,
Nicht Kartenglück.



 Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Deutsche Spielkarte.

Skat.

(739.) Skat ist erst in diesem Jahrhundert, wie man sagt, zu Altenburg erfunden worden, und ein Mixtum-compositum von L'Hombre, Solo und Schafkopf, wie aus den Spielregeln zu ersehen.

1. Skat wird mit der gewöhnlichen Karte von 32 Blättern (meistentheils die deutsche Form) von drei Theilnehmern gespielt.

2. Wegen der Plätze und des ersten Kartengebens wird gezogen, doch mit dem Unterschiede, daß die Reihenfolge von oben abwärts (statt von unten nach oben) geht.

3. a. Die Farben heißen in ihrer Rangfolge: Eicheln, Grün, Roth, Schellen.

b. Die vier Unter (Buben) werden „Wenzel" (Matadore) genannt und sind permanent die ersten Trümpfe in folgender Reihe: Eichel-, Grün-, Roth-, Schellenwenzel.

c. Die anderen Karten folgen: Aß, Zehn, König, Ober (Dame), Neun, Acht, Sieben. Wenn die Farbe Trumpf ist, so reihen sie sich in der oben beschriebenen Ordnung den Wenzeln und zwar hinter dem Schellenwenzel an.

Anmerkg. Aus dem Vorhergehenden ist ersichtlich, daß jedesmal 11 Trümpfe im Spiele vorhanden sind.

4. Außer der ad b beziehungsweise ad c gegebenen Rangordnung (und der damit verbundenen Stichkraft) haben die Karten folgenden Zählwerth: die Wenzel je 2, die Asse je 11, die Zehner je 10, die Könige je 4, die Damen je 3 Points. Neunen, Achten und Sieben sind leere Blätter (zählen nichts).

Anmerkg. I. Wie man sieht, entspricht der Zählwerth der Wenzel deren Stichkraft nicht. Ein Wenzel zählt nur 2 Points und sticht doch jedes beliebige Aß.

Anmerkg. II. Die Gesamtsumme der im Spiele enthaltenen Points (Augen) beträgt 120.

5. Es wird links herum Karten gegeben (der vom Kartengeber links Sitzende hat die Vorhand). Das Kartengeben geht links herum der Reihe nach. Jeder Spieler erhält 10 Karten in verschiedenen Würfen von nicht mehr als 4 und nicht weniger als 2 Blättern. Nach dem ersten Wurfe wird der Talon (Skat) von 2 Blättern weggelegt (etwa in die Mitte des Tisches oder vor den Kartengeber).

Anmerkg. Wer sich vergiebt (beim Kartengeben irgend welchen Irrthum begeht), zahlt jedem der Mitspieler 10 Marken und giebt noch einmal.

6. Farbe muß unbedingt bekannt werden (vgl. Regel 5 des Solospieles).

Anmerkg. Matadore (Wenzel) dürfen nicht verleugnet werden.

7. Es wird nach Points (Augen) gerechnet.

a. 61 Points gewinnen einfach.

b. 91 Points machen „Schneider" und gewinnen doppelt.

c. Sämtliche zehn Stiche erobern, macht „Schwarz" und zählt vierfach.

Anmerkg. I. Je 60 Points stellen das Spiel und es wird weiter gegeben, als ob gepaßt worden wäre; doch wird es in manchen Gegenden so gehandhabt, daß der Spielunternehmer bei genau 60 Points das Spiel verliert.

Anmerkg. II. Der Skat (vgl. 8, ad c, Anm.) zählt jedesmal für den Spielunternehmer.

8. Das Skatspiel enthält folgende Touren, von denen die nachstehende die vorhergehenden verdrängt:

a. die Fragen in den vier Farben der Reihe nach gemäß Regel 4, a;
(b.) Tourné;
c. Solo in den vier Farben der Reihe nach wie ad a;
d. Null;
e. Grand;
f. nul ouvert;
(g.) Ramsch.

ad a. Eine Frage ist das Anerbieten, das Spiel mit Hülfe des Talon (Scat — die zwei auf dem Tische liegenden Karten — vgl. Regel 5) zu unternehmen.

Die niedrigste Frage ist in Schellen, diese wird von Roth verdrängt, diese wiederum von Grün und diese von Eicheln. Wem eine Frage verbleibt, der nimmt die zwei Blätter des Skats herein und legt dafür zwei andere, beliebige, weg.

Anmerkg. Wenn der Spielunternehmer beim Ecartiren einen Fehler macht (entweder mehr oder weniger als zwei Karten weglegt), so wird das Spiel als verloren behandelt.

ad b. Tourné. (Vgl. L'Hombre, Regel b, ad c.) Eine Karte des Skats wird aufgedeckt und deren Farbe wird Trumpf.

Anmerkg. I. Ist die aufgedeckte Karte ein Wenzel, so steht es frei, entweder in seiner Farbe oder Grand zu spielen.

Anmerkg. II. In manchen Gesellschaften kennt man Tourné nicht.

ad c. Solo. Beim Solo bleibt der Skat unbesehen liegen. Im übrigen wie ad a.

Anmerkg. Wenngleich der Skat liegen bliebe, so zählen dennoch die etwa darin enthaltenen Points für den Spielunternehmer. (Vgl. Regel 7, Anm. II.)

ad d. Null ist ein Solo ohne jeglichen Trumpf, doch mit der Modifikation, daß der Spielunternehmer durchaus keinen Stich machen darf. Sobald er einen Stich bekommt, hat er das Spiel verloren.

Anmerkg. Beim Null reihen sich die Wenzel in ihrer natürlichen Ordnung hinter dem Ober (Dame) ein.

ad e. Grand ist ein Solo mit nur vier Trümpfen, nämlich den vier Wenzeln in der bekannten Rangordnung. Im übrigen wie Solo.

Anmerkg. Beim Grand können folglich nur vier Matadore in Berechnung kommen. (Vgl. Regel 11, b.)

ad f. Nul ouvert wie ad d, doch muß der Spielunternehmer seine Karten noch vor dem Ausspielen offen auf den Tisch legen.

ad g. Ramsch. Um vieles nutzloses Kartengeben zu vermeiden, wird in manchen Gegenden, wenn alle drei Spieler gepaßt haben, Ramsch gespielt. Nur die vier Wenzel sind Trümpfe; im übrigen wird wie beim Grand oder vielmehr beim Null gespielt, und wer die meisten Points bekommt, zahlt an jeden der Mitspieler 10 Marken.

9. Wer die Vorhand hat, spielt jedesmal aus. Nach ihm immer Derjenige, welcher den vorhergegangenen Stich genommen hat.

Anmerkg. Das Fragen und Abfragen geschieht wie beim Solospiel (vergl. dieses), doch mit der Modifikation, daß A. und B. sich zuerst ausfragen, bevor C. sich erklärt. A. sagt beispielsweise: „Ich frage“, worauf B. antwortet: „in Roth?“ — „in Grün?“ — „in Eicheln?“ — „Tourné?“ — „Schellensolo?“ rc. rc., bis A. (der bisher auf alle diese Fragen mit „Ja!“ geantwortet) endlich „Nein!“ sagt, worauf C. das Fragen fortsetzt (wenn noch Fragen vorhanden sind). Wem das Spiel überlassen bleibt, der muß mindestens die stehen gebliebene Kategorie spielen, kann aber auch jede höhere spielen; z. B. ist es bei der „Grünfrage“ verblieben, so kann er dennoch „Eichelfrage“ oder „Schellensolo“ rc. rc. spielen. Die Kategorie des Spieles muß vor dem Ausspielen angesagt sein. Wenn Alle passen, wird weitergegeben oder nach Regel 8, ad g verfahren.

10. Die beiden Gegner des Spielunternehmers rechnen ihre Points zusammen. Wenn sie also beispielsweise zusammen 91 Points machen, so ist der Spielunternehmer „Schneider“. Machen sie zusammen 60 Points, so steht das Spiel rc. (Vgl. Regel 7.)

11. Bei der Berechnung eines gewonnenen oder verlorenen Spieles kommt Folgendes in Betracht.

a. Die Kategorie des Spieles, wobei die Farbe des Trumpfes — außer bei Null und Grand — in der Regel 4, a gegebenen Ordnung mitrangirt.

b. Die Matadore. Die Wenzel und Trümpfe bis zur Dame, in ununterbrochener Reihe mit dem Eichelwenzel (dem Alten) beginnend, heißen Matadore. So viele deren der Spielunternehmer in ununterbrochener Reihe hat, so vielfach wird für das Spiel bezahlt (an den Spielunternehmer, wenn er gewinnt, von dem

Spielunternehmer an jeden der Gegner, wenn er verliert). Hierbei waltet aber noch die Eigenthümlichkeit ob, daß die Matadore auch berechnet werden, wenn sie der Spielunternehmer nicht hat. Mit anderen Worten: Matadore, d. h. der Alte und die in ununterbrochener Reihe darauf folgenden Trümpfe, werden im Spiele berechnet, sie mögen sich beim Spieler oder den Gegenspielern befinden. Zum bessern Verständnisse diene folgendes Beispiel: Der Spielunternehmer hat den Eichelunter, ihm fehlt der Grünunter, und was er sonst noch hat, ist gleichgültig, da die Reihe unterbrochen ist. Er spielt sonach mit nur einem Matador und das Spiel wird demgemäß berechnet. Angenommen aber, er habe den Eichelunter nicht (vielleicht auch nicht den Grünunter), so muß sich derselbe (oder dieselben) bei den Gegnern vorfinden, er spielt sonach ohne einen (beziehungsweise ohne zwei) Matadore, und dies wird ebenso berechnet, als wie im erstgegebenen Beispiele.

c. Die Points, beziehungsweise die Stiche, nach Regel 7.

ad a.	Für die Schellenfrage	wird gezahlt	1	Marke,
	„ „ Rothfrage	„ „	2	Marken,
	„ „ Grünfrage	„ „	3	„
	„ „ Eichelfrage	„ „	4	„
	„ das Schellentourné	„ „	5	„
	„ „ Rothtourné	„ „	6	„
	„ „ Grüntourné	„ „	7	„
	„ „ Eicheltourné	„ „	8	„
	„ „ Grandtourné	„ „	9	„
	„ „ Schellensolo	„ „	·9	„
	„ „ Rothsolo	„ „	10	„
	„ „ Grünsolo	„ „	11	„
	„ „ Eichelsolo	„ „	12	„
	„ „ Grandsolo	„ „	15	„
	„ „ Null	„ „	20	„
	„ „ Nul ouvert	„ „	40	„

Anmerkg. Obgleich Null höher berechnet wird als Grand, so stört das doch die oben Regel 8 gegebene Rangordnung nicht. Uebrigens kann Null niemals mehr als 20 (nul ouvert 40) Marken kosten, während Grand bei nur zwei Matadoren — mit oder ohne — schon 30 Marken ausmacht.

ad b. Für jeden Matador wird eben so vielfach gezahlt, wie das Spiel ad a markirt ist.

ad c. Für „Schneider" wird doppelt so viel gezahlt, wie fürs Spiel ad a ausgeworfen ist. Für „Schwarz" viermal so viel.

Anmerkg. I. Wenn also jemand einen Grandsolo mit vier Matadoren (die vier Wenzel, vgl. Regel 8, ad e, Anm.) so gewonnen, daß die Gegner „Schwarz" geworden sind, so wird ihm jeder derselben bezahlen:

4 (vier Matadore) mal 15 = 60
4 (Schwarz) mal 15 = 60
120

Anmerkg. II. Verliert der Unternehmer, so zahlt er an jedem seiner Gegner eben so viel, wie er von ihm im Falle des Gewinnens bekommen hätte.

Anmerkg. III. Wo Tourné ausgeschlossen ist, werden die ad a dafür ausgeworfenen Sätze (5, 6, 7, 8) für Solo berechnet, Grand gilt 12 Marken. Null bleibt jedesmal 20, Nul ouvert 40 Marken.

Anmerkg. IV. Anstatt „abzufragen" (nach Regel 8 und 9, Anm.), wird jetzt manchmal „geboten". Man nennt den Betrag für das Spiel, welches man unternehmen will, z. B. A. sagt: „Ich frage", worauf B. antwortet: „Ich biete 8", womit er meint, ich offerire ein Spiel, welches 8 Marken kostet, also Eichelfrage mit — ohne — zwei Matadoren oder Eicheltourné mit — ohne — einen Matador. Bietet nun C. 10, so offerirt er damit Tournéschellen mit — ohne — zwei Matadore, oder Rothsolo mit — ohne — einen Matador ꝛc. Dies kann nur da üblich sein, wo sämtliche Mitspieler mit dem Rechnen recht geschwind sind. Es läßt sich auch beim Bieten Schneider und Schwarz und Matadore gleich von vornherein zur Geltung bringen. Wenn da Einer mehr geboten hat, als das Spiel werth ist, so wird angenommen, daß er sein Spiel

verloren und er bezahlt jedem Gegner soviel wie er geboten. Ein theureres Spiel, als er geboten, kann er aber immer unternehmen.

Anmerkg. V. Anstatt nach jeder Tour auszuzahlen, wird manchmal eine Buchführung angelegt. Wir haben darüber beim Whist (Regel 11, Anm. IV) und L'Hombre (Regel 7, Anm.) einige Anleitungen gegeben, die auch hier zur Anwendung kommen könnten. Beim Skat müssen die Kredits (+), die Debets (—) gleichfalls balanciren.

Anmerkg. VI. Nach den hier aufgestellten Berechnungen hat es den Anschein, als ob Skat ein sehr theures Spiel werden könnte. In der That wäre dies auch der Fall, wenn man der Marke irgend eine, wenn auch noch so geringe Münzeinheit zu Grunde legte. Dies ist aber in der Regel nicht der Fall, und man rechnet meistentheils 10 Marken oder noch mehr auf einen Pfennig. Manche bezahlen sogar in Erbsen oder Bohnen, und das ist doch sehr wohlfeil.

12. Außer den drei thätigen Mitspielern können noch andere Personen in beliebiger Zahl am Spiele theilnehmen. Sämtliche Theilnehmer ziehen wie oben Regel 3. Die drei ersten Nummern beginnen das Spiel, die anderen pausiren. Der jedesmalige Kartengeber tritt aus und die nächste Nummer tritt ein. Die Pausirenden dürfen auf das Spiel der thätigen Spieler in keiner Weise einwirken, sind aber die Gegner des Spielunternehmers und zahlen an ihn oder empfangen von ihm, je nachdem er gewinnt oder verliert, eben so viel wie die thätigen Gegner.

Anmerkg. Bei vier Theilnehmern wird das Spiel auch manchmal so gehandhabt, daß der erste Kartengeber der erste Pausirer ist und so fort, dergestalt, daß der Pausirer immer den anderen Dreien Karten giebt. Den Talon legt er vor sich hin, ohne ihn anzusehen.

Réunion.

(740.) Reunion hat Aehnlichkeit mit Skat, ohne so komplizirt zu sein. Es ist ein hübsches ruhiges Spiel.

1. Drei Personen gehören dazu und drei Pack Karten zu 32 Blättern für jeden Spieler, eines, um mit dem eigenen Pack, wenn die Reihe an ihm ist, geben zu können. Im Nothfalle genügt aber auch ein Pack.

2. Wegen der Plätze und des ersten Kartengebens wird gezogen oder abgehoben. Minus (die geringere Karte) beginnt.

3. a. Der Trumpfbube ist der höchste Atout und wird der „rechte Bube" genannt, der Bube der andern gleichfarbigen Karte ist zweithöchster Trumpf und wird „linker Bube" genannt. Es wird sonach in dieser Beziehung der Unterschied der Farbe der Karten — Schwarz (Kreuz und Pique) und Roth (Herzen und Carreau) festgehalten werden müssen. Wenn z. B. Pique Trumpf ist, so ist der Piquebube „rechter Bube", der Treffbube aber ist „linker Bube" und umgekehrt, und ebenso in Roth. Im übrigen hat aber der Unterschied in der Farbe keinen besondern Einfluß.

b. Die Karten folgen im Zahlenwerthe: der rechte Bube (der Trumpfbube) 12 Points (Augen); der linke Bube (in der entsprechenden gleichen Farbe) 12 Points; die Asse je 11 Points; die Zehner je 10 Points; die Könige je 4 Points; die Damen je 3 Points; die Buben (in der dem Trumpfe entgegengesetzten Farbe) je 2 Points; Neuner, Achter und Siebener sind leere Karten. Der letzte Stich zählt gleichfalls 10 Points.

Anmerkg. I. Es sind sonach im Spiele, einschließlich der 10 Points des letzten Stiches, im ganzen 150 Points (Augen) enthalten.

Anmerkg. II. Der „rechte Bube" sticht den „linken Buben" (vgl. auch Regel 8, a. I.); im übrigen entspricht die Stichkraft einer Karte deren Zählwerth in Augen; daß der niedrigste Trumpf die höchste Beifarbenkarte sticht, braucht wohl kaum erwähnt zu werden.

4. Es wird rechts herum der Reihe nach Karten gegeben. Die unterste Karte nach dem Abheben wird als Trumpf offen auf den Tisch gelegt und gehört dem Kartengeber. Ein jeder der Mitspieler erhält sodann 10 Karten in drei Würfen, der Kartengeber aber 12 (einschließlich der aufgedeckten Trumpfkarte). Der Kartengeber

ecartirt hierauf 2 Karten, die er nicht zu zeigen braucht. Die in den beiden ecartirten Karten etwa enthaltenen Augen zählen für den Kartengeber. Hierauf spielt, wer die Vorhand hat (rechts vom Kartengeber) aus, und wer den Stich nimmt, spielt weiter. Gepaßt wird in dem Spiele nicht.

Anmerkg. I. Die beiden Trumpfbuben oder Asse dürfen nicht ecartirt werden, sonst ist es rathsam, Augen enthaltende Karten zu ecartiren, da diese für den Kartengeber mitzählen.

Anmerkg. II. Der Kartengeber ist gewissermaßen Spielunternehmer.

6. Farbe muß unbedingt bekannt werden. Wer Farbe nicht hat, muß trumpfen (wenn er Trumpf hat). Ueberstechen unterliegt keiner Regel.

7. Es wird nach Augen gerechnet:

a. nach jeder beendigten Tour zählt jeder seine Augen (wer den letzten Stich hat, überdies noch 10 Augen; s. oben Regel 4, b) und notirt sie vor sich hin;

b. nach beendeter dritter Tour (wenn jeder der Mitspieler einmal Karten gegeben hat) werden die Points zusammengerechnet. Wer die meisten Points hat, gewinnt. Damit ist die Partie zu Ende.

8. Bezahlt wird wie folgt:

a. Während der Partie (die drei Touren):

I. Wer mit dem „rechten Buben" den „linken Buben" sticht („abfängt"), erhält von dem Besitzer des linken Buben eine Marke als „Fanggebühr".

Anmerkg. Es ist selbstverständlich, daß er noch außerdem den abgefangenen linken Buben unter seine Augen mitzählt.

II. Wer in einer Tour keinen Stich macht, wird Stange und bezahlt dafür an jeden der anderen Mitspieler eine Marke.

Anmerkg. I. Wenn der Kartengeber keinen Stich bekommt, so zahlt er wohl die Marke an die Anderen — ist Stange — doch die Augen im Talon (wenn welche darin sind) schreibt er sich an.

Anmerkg. II. Wenn jemand Stiche macht, die keine Augen enthalten, so kann er aber nichts anschreiben; Stange wird er aber dafür in der Tour nicht. Wenig Augen machen, bestraft sich erst bei der beendigten Partie.

Anmerkg. III. In manchen Gesellschaften wird das Nichtmachen eines Stiches mit einem Striche (—) vermerkt und erst nach beendeter Tour regulirt. Die Bezeichnung „Stange" rührt von dem Striche (—) her, welcher Demjenigen gezogen wird, der keinen Stich macht; doch könnte man sie auch von stanco herleiten: stanco, müde, ermüdet, sich abmüden, ohne etwas zu fangen (nämlich einen Stich).

b. Nach beendeter Partie: wer die meisten Augen zählt, gewinnt die Partie und empfängt:

I. nichts von demjenigen Mitspieler, welcher 150 Augen und darüber zählt;

II. eine Marke von den Mitspielern, welche 100 Augen und darüber, aber weniger als 150 zählen;

III. zwei Marken von den Mitspielern, welche 50 Augen und darüber, aber weniger als 100 zählen;

IV. drei Marken von Denen, welche weniger als 50 Augen zählen;

V. vier Marken von Dem, der gar keine Augen notirt hat.

Anmerkg I. Die Sätze zu I., II., III., IV., V. werden beziehungsweise simple, double, triple, quadruple genannt oder auch simple, matsch, triple, quadruplematsch.

Anmerkg. II. Da in jeder Partie jeder der Mitspieler einmal zum Ecartiren (Kartengeben) gelangt, so ist ein quadruple fast eine Unmöglichkeit, da doch jeder in der Regel einige Augen im Talon weglegt, besonders wer schlechte Karten hat.

Anmerkg. III. Ein Anderes ist es, wenn die „Stange" notirt wird, anstatt sofort ausbezahlt zu werden (vergl. oben Regel 8, a. II. und Anm. III.). In solchem Falle wird nämlich auch dem Kartengeber die Stange notirt (wenn er keinen Stich gemacht hat), trotzdem ihm die im Talon enthaltenen Augen angeschrieben werden: z. B. er hat 2 Zehner ecartirt, aber keinen Stich gemacht, so wird der Vorfall wie folgt notirt: 20. Hat er auch in den beiden anderen Touren keinen Stich gemacht, so hat er drei Stangen, zahlt dafür quadruple an den Gewinner und außerdem je

3 Marken (für jede Stange) an seine beiden Mitspieler. Ferner muß bemerkt werden, daß beim Notiren der Stange nur Derjenige quadruplematsch ist, welchem drei Stangen notirt sind. Da aber nach Regel 8, ad a. II., Anm. III., das Nichtzählen von Augen niemand Stange macht, wenn er nur einen Stich bekommen hat, so kann es vorkommen, daß jemand keine Augen notirt hat und doch nur triple (drei Marken) überhaupt zu zahlen hat. Bei der notirten Stange muß daher der Wortlaut der obigen Regel b, ad V. wie folgt umgeändert werden:

„V. vier Marken von Dem, welchem drei Stangen notirt sind.“

Preference.

(741.) Preference ist ein modifizirtes Skat und verhält sich zu diesem wie etwa Whist zu Solo oder L'Hombre. Es genügt, den bei Skat gegebenen Regeln nachzugehen und die folgenden Modifikationen zu beachten.

Regel 1, 2, 3 des Skats gelten vollständig für Preference.

Anmerkg. Zu Regel 3 wird bemerkt, daß Preference mehr mit der französischen als mit der deutschen Karte gespielt wird.

Regel 4 erleidet beim Preference eine vollständige Modifikation.

ad a. Die Farben haben folgenden Rang: Cocur (Roth), Carreau (Schellen), Pique (Grün), Treffle (Eicheln). Coeur ist die vornehmste (Preference), Treffle die geringste.

ad b. Die Wenzel fallen ganz weg.

ad c. Die Karten haben sonach beim Preference folgenden Rang: Aß, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Es sind nur acht Trümpfe.

ad d. Fällt bei Preference ganz weg, weil nur nach Stichen gerechnet wird.

Regel 5 und 6 des Skats gelten auch hier. Fürs Vergeben wird die Strafe vorher verabredet.

Regel 7 erleidet beim Preference die radikale Modifikation, daß nur nach Stichen gerechnet wird. (Vergl. oben Regel, 4 ad d.) Der Spielunternehmer muß 6 Stiche machen, um zu gewinnen. Jeden Stich, den er mehr macht, bekommt er bezahlt. Ebenso zahlt er für jeden Stich, den er weniger als 6 macht, außer der für das Verlieren zu zahlenden Strafe. Das Weitere Regel 14.

Regel 8. Es werden nur 2 Touren gespielt.

a. Die Fragen ohne Benutzung des Talon in den 4 Farben der Reihe nach gemäß Regel 4, ad a wie oben modifizirt.

b. Die Fragen mit Benutzung des Talon.

ad a. I. Nachdem Karten gegeben, erklärt sich, wer die Vorhand hat, mit „passe“ oder „weiter“, wenn er passen will. Will er aber ein Spiel unternehmen, so erklärt er dies mit den Worten „ich habe eine“ oder „ich frage“. Ist aber sein Spiel in Coeur (Preference), so sagt er dies sofort mit dem Worte „Preference“ an, was jede fernere Erörterung überflüssig macht. Ist sein Spiel nicht in Coeur, so kann die „zweite Hand“ und nach ihm „die dritte“ „in Pique?“ . . . „in Carreau?“ . . . „in Coeur (Preference)?“ . . . der Reihe nach abfragen. Auf alle diese Fragen kann „die Vorhand“ mit „ja“ oder „ich selbst“ antworten, und das Spiel verbleibt ihr dann.

II. Wenn nun endgültig entschieden ist, wem das Spiel verbleibt, und in welcher Farbe gespielt wird, so erklären sich der vom Spielunternehmer links Sitzende zuerst, und der dritte Spieler zuletzt, ob sie „helfen“, an dem Spiele theilnehmen wollen. Mit der Erklärung „helfen“ zu wollen, verpflichten sie sich, 2 Stiche zu machen. Das Nähere Regel 10 und 11. Wer nicht „helfen“ will, sagt „ich passe“, und legt seine Karten, welche kein Anderer besehen darf, weg. Will keiner helfen, so hat der Spielunternehmer sein Spiel gewonnen, ohne daß gespielt wird, und entnimmt den vollen Betrag dafür nach Regel 11.

ad b. Wenn alle drei Spieler gepaßt haben, so kommt der Talon in Frage. „Die Vorhand“ hat zuerst das Recht, den Talon zu kaufen, die zwei Karten des Talons hereinzunehmen, und dafür zwei beliebige Karten aus der Hand wegzulegen; jedoch wird der Talon unbesehen gekauft. Nach dem Kaufen und

Ecartiren bestimmt er die Farbe, in welcher gespielt wird. Will er den Talon nicht kaufen, so erklärt er dies mit den Worten „abermals weiter", worauf „die zweite Hand" in seine Rechte tritt. Hat auch diese abermals gepaßt, so muß der Kartengeber (dritte Hand) den Talon kaufen; es steht ihm dann frei, in der für ihn vortheilhaftesten Farbe zu spielen oder das Spiel zu unterlassen und den niedrigsten Satz zu erlegen. (Regel 11.)

Die ad a. II. erwähnte Erklärung über „helfen" findet unter denselben Bedingungen auch beim gekauften Talon statt, mit welchen man sich leichter zu helfen entschließt, weil ein zu schwaches Spiel anzunehmen ist.

Regel 9. Abweichend von Skat, spielt der Spielunternehmer den ersten Stich aus. Im übrigen wie dort.

Regel 10. Die Stiche nimmt und rechnet ein jeder Spieler für sich selbst.

Regel 11. Die Bezahlung eines gewonnenen oder verlorenen Spieles bei Preference erfolgt also:

Bei Beginn des Spieles setzt jeder Mitspieler eine Summe Geldes oder eine Anzahl von Marken, welche eine runde Dezimalzahl von Points repräsentiren, in eine gemeinsame Kasse, z. B. etwa einen Thaler, von dem jeder Pfennig einen Point repräsentirt; die Kasse (Schatulle) wird also zusammen 900 Points enthalten.

Ein Stich in Kreuz gilt 1 Point, in Pique 2, in Carreau 3, in Coeur 4 Points.

I. Wenn ein Spiel gewonnen ist, so werden der Kasse 10 Stichwerthe entnommen, in Kreuz also 10 Points, in Pique 20, in Carreau 30, in Coeur 40. Davon nimmt der Gewinner so viel Stiche, wie er gemacht hat (also mindestens 6), und zahlt den Helfern die ihrigen aus. Hat keiner geholfen (oder hat er sämtliche Stiche gemacht), so zieht er den ganzen Satz.

II. Geht ein Spiel verloren, so wird der Kasse nichts entnommen, der verlierende Spielunternehmer muß im Gegentheil den vollen Werth des Spieles (10, 20, 30, 40) in die Kasse setzen, und zahlt außerdem jedem Mitspieler (Helfer) die Zahl der gemachten Stiche. Ist A Spielunternehmer in Coeur, und macht 5 Stiche, B 3, und C 2, so zahlt A 40 Points in die Kasse. 12 Points an B und 8 Points an C.

III. Fällt neben dem Spielunternehmer noch ein Helfer (macht entweder gar keinen oder nur einen Stich), so zahlt auch dieser (der Helfer) den vollen Werth des Spieles in die Kasse, erhält aber, wenn er einen Stich gemacht hat, den Betrag dafür von dem verlierenden Spielunternehmer (vergl. das unter II Gesagte).

IV. Fällt ein Helfer bei gewonnenem Spiel, so bezahlt er den vollen Werth des Spieles in die Kasse, erhält aber, wenn er einen Stich gemacht, diesen vom Gewinner gemäß sub I. ausgezahlt. Fällt auch der andere Helfer, so ergeht es ihm ebenso.

Anmerkg. I. Das hier zu Grunde liegende Prinzip ist, daß die Kasse für jedes gewonnene Spiel 10 Stichwerthe hergiebt, für jedes verlorene und für jeden gefallenen Helfer aber zehn volle Stichwerthe empfängt. Der Spielunternehmer muß mindestens 6 Stiche machen, der Helfer 2. Geht ein Spiel verloren, so empfängt demnach die Kasse den einfachen, und fällt noch ein Helfer, den zweifachen Betrag. Das gewonnene Spiel wird aus der Kasse bezahlt; fällt aber ein Helfer dabei, so zahlt sie einmal und empfängt einmal, oder verbleibt auf dem gewesenen Standpunkte. Fallen beide Helfer, wird aus der Kasse einmal und zweimal hineingezahlt. Von den Spielern bekommt der Spielunternehmer nur dann seine Stiche bezahlt, wenn er gewinnt (mindestens 6 macht). Die Helfer aber bekommen immer ihre Stiche bezahlt, sie mögen nun gefallen sein (und die daraus erwachsene Strafe erlegt haben) oder nicht. Diese Stiche der Helfer fallen dem verlierenden Spielunternehmer, da ihm die Kasse nichts giebt (sondern im Gegentheil von ihm noch empfängt) zur Last.

Anmerkg. II. Was beim Skat (Regel 11, Anm. VI.) von der Billigkeit des Spieles gesagt ist, ist bei Preference nicht zulässig.

Regel 12. Spielen mehr als drei Personen, so wird nach Regel 3 gezogen; die 3 ersten Nummern beginnen die erste Tour; der erste Kartengeber scheidet hierauf aus, Nr. 4 tritt ein und so geht es weiter. Die pausirenden Theilnehmer aber (und auch hierin differirt Preference von Skat) verlieren und gewinnen nichts während der Pause.



c. Unter meist (vier) Personen.

Klaberjaß.

(742.) Der Name des Spieles weißt auf einen „jüdisch-deutschen" Ursprung hin; die Weisen der Etymologie deuten nämlich Klaberjaß: Kontraktion von Kol (hebr.: jeder), Ober (deutsch), Jasz (polnisch: vornehm, mächtig), d. h. jeder Ober ist mächtig oder vornehm. Mit der Etymologie mag es seine Richtigkeit haben, doch paßt sie nicht ganz auf das Spiel, weil in demselben nicht jeder Ober, sondern nur der Trumpfober die mächtigste Person ist.

Die im Mittelalter und besonders während der Kreuzzüge so arg zugerichteten deutschen Juden emigrirten nach dem damals so gastfreundlichen und heitern Polen und nahmen, betrübt, außer der — damaligen — deutschen Sprache auch noch das deutsche Kartenspiel mit. Das deutsche National-Kartenspiel wird wohl damals „Schafkopf" (eine geistreiche Anspielung auf den „deutschen Michel") gewesen sein. Und so haben denn die Juden den deutschen „Schafkopf" mitgenommen, um sie an das verlassene Vaterland zu erinnern. In die neue Heimat angelangt, werden sie sich daran erinnert haben, daß man sie wohl mit allen möglichen Schimpfnamen belegt, doch niemals für „Schafsköpfe" gehalten hat. Sie werden also auch ein Spiel, welches ihnen an Stelle der nach mosaischem Gesetze verbotenen Lares und Penaten zum theuren Heiligthume geworden, nicht ferner „Schafkopf" haben nennen wollen. Und darum tauften sie es in „Kol-ober-Jasz" (Jeder-Ober-mächtig) um, womit sie nicht nur das Charakteristische des „Schafkopfs"-Spieles — in welchem bekanntlich sämtliche „Ober" wichtige Personen sind — hervorgehoben, sondern auch ihr eigenes dreifaches Nationalitätsschicksal angedeutet haben. Später, als die Polen das Sprichwort erfanden: pokoj swiat swiece nie bendzie polak zniemce brace, da werden sie aus patriotischem Gefühle das deutsche Spiel gänzlich verpönt und an dessen Stelle mit dem hübschen Namen ein neues komponirt haben.

Soweit unser schwacher Versuch, die wichtige etymologische Frage des „Klaberjaß" zu lösen. Thatsache ist, daß fast sämtliche „aschkenasischen" Juden Klaberjaß spielen; doch ist es auch schon manchem Nichtjuden gelungen, in die Geheimnisse dieses Spieles einzudringen.

Klaberjaß wird mit den gewöhnlichen 32 Karten gespielt, nämlich: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube (Wenzel), Dame (Ober), König, Aß.

1. Die Karten haben, neben ihrer Stichkraft, noch einen Zahlenwerth.

a. In der Trumpffarbe:

Sieben und Acht zählen nichts.

die Neun (Menel = Manille)	gilt	14	Points,
die Zehn	„	10	„
der Bube (Jaß, Wenzel)	„	20	„
die Dame	„	3	„
der König	„	4	„
das Aß (Daus)	„	11	„

b. In den Beifarben:

die Sieben, Acht und Neun zählen nichts,

die Zehn	gilt	10	Points,
der Bube	„	2	„
die Dame	„	3	„
der König	„	4	„
das Aß	„	11	„

Das Spiel enthält also an Zahlenwerth:

4 Aß à 11	=	44 Points,
4 Könige à 4	=	16 „
4 Damen à 3	=	12 „
3 Buben (der Trumpfbube — Jaß — zählt anderweitig) à 2	=	6 „
4 Zehn à 10	=	40 „
der Jaß (Trumpfbube)	=	20 „
die Menel (Manille) (Trumpfneune)	=	14 „
hierzu noch der letzte Stich	=	10 „
zusammen:		162 Points.

Der Zahlenwerth einer Karte bestimmt auch deren Stichkraft; es stechen sonach von oben herunter: Jaß (Trumpfbube), Menel (Trumpfneune), Aß, Zehn, König, Dame, Bube (wenn nicht Trumpf), Neune (wenn nicht Trumpf), Acht, Sieben. Hierbei wird bemerkt, daß selbst der geringste Trumpf jede andere beliebige Beifarbenkarte sticht, wo dies nach Regel 3 statthaft ist, beim Zählen aber nur, wie oben bezeichnet, berechnet wird.

2. Die Trumpfsieben kann gegen den auf dem Tische liegenden Trumpf „eingetauscht“ werden, doch muß dies vor dem ersten Stiche beim Ausspielen oder Zugeben geschehen.

3. Farbe muß „bekannt“ werden. Ist die geforderte Farbe nicht in der Hand, so muß getrumpft werden. Nur wenn man weder die geforderte Farbe noch Trumpf hat, wird eine beliebige Farbe „abgeworfen“. Wer „falsch beigiebt“ (entweder nicht „Farbe bekennt“ oder nicht trumpft) muß Bête (s. Regel 7) bezahlen.

Anmerkg. I. Ist eine Beifarbe bereits getrumpft worden, so muß der darauf folgende Mitspieler, wenn er die geforderte Farbe nicht „bekennen“ kann, gleichfalls mittrumpfen, doch gilt in diesem Falle manchmal die Regel, daß, wenn er nicht „übertrumpfen“ (die bereits gespielten Trümpfe nicht überstechen kann), er abwerfen darf. Diese letztere Bedingung muß ausdrücklich vor Beginn des Spieles verabredet werden, weil sonst die Regel gilt, daß getrumpft werden muß, gleichgültig ob darüber oder darunter.

Anmerkg. II. Wenn Trumpf gefordert wird, so gilt manchmal die Regel, daß „überstochen“ werden muß (wenn es möglich ist). Dies muß jedoch vorher verabredet werden oder richtet sich eventuell nach dem am Orte bestehenden Usus.

4. Außer den Regel 1 erwähnten Zählwerthen sind noch folgende möglich:

a. Terz	gilt	20	Points,
b. Quart	„	50	„
c. Quint oder „Fuß“	„	100	„
d. Belle (Bella)	„	20	„

ad a. Terz (vulgo Därbe, so viel wie Tierce, Dreiblatt). Drei auf einander folgende Karten von einer Farbe, viz, von unten herauf: Sieben, Acht, Neun — Acht, Neun, Zehn — Neun, Zehn, Bube — Zehn, Bube, Dame — Bube, Dame, König — Dame, König, Aß. Die höhere Terz eines Mitspielers „schlägt“ die niedere des Andern; bei gleicher Höhe behält die „vordere“ Hand die Terz; eine Terz im Trumpf aber „schlägt“ jede andere von gleicher Höhe.

Wer eine Terz ꝛc. „behält“ (nach beendeter Tour mitzählen darf), darf auch andere Terzen von beliebiger Höhe (wenn er sie hat) „mit ansagen“ (und selbstverständlich nach beendeter Tour mitzählen. Eine Terz darf nach Ermessen des Betreffenden „verschwiegen“ werden.

ad b. Quart (Vierblatt oder „Fünfzig“). Vier auf einander folgende Karten, und zwar, von unten herauf: Sieben, Acht, Neun, Zehn — Acht, Neun, Zehn, Bube — Neun, Zehn, Bube, Dame — Zehn, Bube, Dame, König — Bube, Dame, König, Aß. Die niedrigste Quart „schlägt“ die höchste Terz; im übrigen gelten dieselben Regeln wie bei Terz.

Neben der behaltenen „Quart“ kann noch eine andere Quart oder Terz angesagt werden.

ad c. Quint („Fuß“; Hundert; Centner). Fünf auf einander folgende Karten von einer Farbe, viz, von unten herauf: Sieben, Acht, Neun, Zehn,

Bube — Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame — Neun, Zehn, Bube, Dame, König — Zehn, Bube, Dame, König, Aß. Die niedrigste Quint „schlägt" die höchste Quart und Terz; im übrigen wie ad b.

ad d. Belle (die Schöne, viz: Mariage). Trumpfdame und Trumpfkönig in einer Hand gelten 20 Points unter allen Umständen.

Anmerkg. I. Terz, Quart und Quint müssen, wenn sie gelten sollen (d. h. bei beendeter Tour mitzählen sollen), vor oder beim Ausspielen, resp. Zugeben des ersten Stiches angesagt werden. Wer das „Angesagte" behalten soll, wird nach dem eingeheimsten ersten Stiche festgestellt. Die Belle dagegen braucht nicht „angesagt" zu werden und zählt unter allen Umständen; doch ist es manchmal Verabredung, die Belle beim Ausspielen oder Zugeben einer der beiden komponirenden Karten anzusagen.

Anmerkg. II. Wer falsch ansagt, wird bête (s. Regel 7, Anm. III).

Anmerkg. III. Die Quint wird bei manchen Klaberjaßspielern ignorirt, kann daher nur noch als Quart auftreten; bei anderen Klaberjaßspielern dagegen nimmt sie den „Einsatz" ohne „Durchspielen" aus und weicht nur noch einer höhern Quint. Das Eine oder das Andere muß bei Beginn des Spieles festgestellt werden. Wo nichts verabredet worden, zählt die Quint im Spiele mit, unter denselben Bedingungen wie die Quart oder Terz.

5. Nach beendeter Tour wird gezählt, und zwar zählt ein jeder der Mitspieler die Points, welche in den von ihm gemachten Stichen enthalten sind, und rechnet etwaige Terz, Quart ꝛc. hinzu. Wer die meisten Points hat, gewinnt das Spiel.

6. Es wird bei jeder Tour um den Einsatz gespielt, welcher in beliebiger Höhe verabredet wird. Der „annehmende Spieler", wenn er gewinnt, nimmt den Einsatz heraus, und es wird von neuem für die nächste Tour eingesetzt. Wenn Alle passen, wird „zugesetzt", die nächste Tour um das Doppelte gespielt u. s. w. Mäßige Spieler setzen jedoch nur ein- „oder zweimal" zu.

Anmerkg. Es wird manchmal um „Jaß Menel" oder „Belle" oder um beides gespielt, d. h. wer entweder die Belle oder die Jaß und Menel oder beides in Händen hat, erhält von den übrigen Mitspielern einen Betrag, welcher in der Regel die Hälfte des ganzen Einsatzes ausmacht. Für Belle oder Jaß Menel, einfach, für Belle und Jaß Menel doppelt. Dies wird selbst dann gezahlt, wenn Alle passen. Der Glückliche sagt in diesem Falle seinen Windfall an, indem er die betreffenden Karten — Belle, Jaß Menel — vor dem Zusammenwerfen der Karten auf den Tisch legt. Erinnert er sich an sein Glück erst, wenn die Karten bereits zusammengeworfen sind (beim Passen), oder nach dem neuen Einsatze (wenn gespielt worden), so kann er nichts mehr einfordern, denn auch im Klaberjaß gilt der Grundsatz: Versehen ist verspielt.

7. Bête. Wer ein unternommenes Spiel nicht gewinnt (oder wer falsch zugiebt oder ansagt), wird bête — Dummkopf oder Schafskopf — genannt. Neben dem Spotte bleibt auch der Schaden nicht aus, denn er muß den vollen Gesamtbetrag des vorliegenden Einsatzes (also mindestens drei Einsätze) für das folgende Spiel leisten. Hierzu der alte stehen gebliebene (oder der neue, Anm. III) Einsatz. Wer demnach das neue Spiel gewinnt, zieht beide Einsätze, verliert er aber das neue Spiel, so wird er doppelt bête, und so geht es weiter bei auf einander folgenden Bêtes, bis zu einer beträchtlichen Höhe; doch auch hier (wie beim Zusetzen nach dem Passen, Regel 6) setzen mäßige Spieler eine Grenze.

Anmerkg. I. In manchen Gegenden wird das Bête sofort ausgezahlt, d. h. der bête gewordene Spieler (Unternehmer der Partie) zahlt an den gewinnenden Gegner einen, dem Gesamteinsatze gleichen Betrag, wogegen der Einsatz stehen bleibt, und die neue Tour beginnt mit oder ohne Zusatz, je nach Verabredung. Der wesentliche Unterschied zwischen ausgezahltem und stehen gelassenem Bête liegt darin, daß bei dem ausgezahlten Bête der gewinnende Gegner einen, dem vollen Einsatze gleichen Betrag einheimst, wogegen er bei dem stehen gelassenen Bête nichts ausgezahlt bekommt. Er spart, gleich seinem Aide, den neuen Einsatz. Im ausbezahlten Bête kann auch dieser, bei auf einander folgenden Bêten, nie die Höhe des stehen gelassenen erreichen.

Anmerkg. II. Wenn ein „Gegner" (oder ein jeder der Gegner) eben so viel zählt wie der „Spieler", so „steht" das Spiel. Der „Spieler" ist unter allen

Umständen bête. Bei dem „stehen gelassenen" Bête ist die Wirkung des „Stehens" dem „Verlieren" gleich. Bei dem ausgezahlten Bête dagegen wird, wenn das Spiel „steht", das Bête „hineingesetzt" (anstatt ausgezahlt), und es wird darum zusammen mit dem alten Einsatze, bei der nächsten Partie (mit oder ohne Zusatz) gespielt; oder auch: es wird zunächst um die „stehen gebliebene" Partie gespielt und das Bête für das darauf folgende Spiel zurückbehalten.

Anmerkg. III. 'Wer falsch beigiebt oder ansagt (s. Regel 3 und 4, Anm. II) wird bête. Ist es der „Spieler", so wird ohne weiteres angenommen, daß er das Spiel verloren (bête geworden); ist es ein Gegner, so muß er Bête setzen, als ob er das Spiel unternommen und verloren hätte, während der „Spieler" den Einsatz als gewonnen bedingungslos ausnimmt.

8. Klaberjaß wird gewöhnlich zu Drei, kann aber auch zu Vier gespielt werden. Nachdem die drei Spieler Platz genommen, verabreden sie:

a. den Einsatz (Regel 6);
b. ob mit Belle und Jaß Menel (Regel 6, Anm.);
c. ob das Bête „ausbezahlt" wird (Regel 7, Anm. I);
d. ob übertrumpft wird oder abgeworfen werden kann (Regel 3, Anm. I);
e. ob Trumpf (wenn gefordert) überstochen werden muß (Regel 3, Anm. II);
f. ob und wenn Belle angesagt werden muß (Regel 4, ad d, Anm. I);
g. ob und wie die Quint Geltung hat (ebendas. Anm. III).

Es wird nunmehr eingesetzt, in ein Tellerchen, welches die Mitte des Tisches einnimmt. (In der Regel wird „auf dem Teller" gespielt, weil dies das Hinwegnehmen der Stiche erleichtert.) Hierauf wird „gezogen". Wer die geringste Karte zieht, giebt das erste Mal. In der Folge giebt der jedesmalige Gewinner (Meistzähler) der letzten Partie; beim stehengebliebenen Spiele ziehen die beiden gleichhoch zählenden ums Kartengeben; beim „Passen" geht das Kartengeben weiter, der Reihe nach. Die Karten werden dreimal je 3 ausgetheilt, so daß jeder der Mitspieler 9 Karten bekommt. Die 28. Karte wird als Trumpf aufgedeckt; jedoch hat auch der „Abheber" das Recht, anstatt abzuheben, die erste Karte als Trumpf zu bestimmen oder auch abzuheben und Trumpf zu machen. Die „Mittelhand" (bei Vieren die „dritte Hand") hebt ab. Auf den Stock (Talon) verbleiben sonach 4 Karten, von denen nur die unterste gesehen werden darf. Werden die 3 Talonkarten durch irgend ein Versehen sichtbar, so muß „weiter gegeben" werden. Der Kartengeber dreht gewöhnlich, nach vollendetem Kartengeben und Trumpfmachen, den Talon um, so daß nur die unterste Karte sichtbar ist, und legt den Trumpf quer über. Wer die „Vorhand" hat, erklärt sich nun mit „passe" oder, wenn er das Spiel unternehmen will, spielt ohne weiteres aus, indem er zu gleicher Zeit etwaige Terz, Quint 2c. ansagt, da bei der Vorhand das sofortige Ausspielen das Unternehmen der Partie bedeutet. Wird in der Vorhand gepaßt — folgt der Zweite — der Dritte, und passen Alle, so werden die Karten zusammengeworfen. Wer die Vorhand hat, spielt jedesmal aus und hat den Vortheil, die Partie beliebig dirigiren zu können, denn das erste Ausspielen entscheidet häufig beim Klaberjaß das ganze Spiel. Wer in der Hinterhand ist, kann ein leichteres Spiel unternehmen, da die Vordermänner durch das Passen ihre Schwäche dokumentirt haben, auch kann Der, welcher zuletzt zugiebt, den ersten Stich besser pariren. Am unvortheilhaftesten ist Der daran, welcher die Mittelhand hat, da er gleich beim ersten Stich zwischen zwei Gegner geklemmt wird. Es ist daher nicht rathsam, als „Mittelhand" ein leichtes Spiel zu unternehmen.

Beim Ausspielen sagt Derjenige, welcher die Vorhand hat, Terz oder Quart 2c. an (wenn er sie nicht verschweigen will); „Mittelhand" und „Hinterhand" thun das Gleiche beim Zugeben. In eben derselben Weise wird mit dem Austauschen der Trumpfsieben verfahren. Nachdem der erste Stich gemacht ist, wird festgestellt, welche Terz u. s. w. Gültigkeit hat, indem Einer den Andern mit „nicht gut" überbietet (Trumpf) und die Terz (Quart 2c.) behält. Wer eine bereits deklarirte Terz 2c. nicht schlagen kann, sagt „gut" oder schweigt. Wer Terz, Quint 2c. endgültig behält, muß auch die Farbe erklären und hat er noch etwas anzusagen, so geschieht dies jetzt. Dann wird weiter gespielt; wer den letzten Stich bekommt, erhält 10 Points, und wer die meisten Stiche hat, gewinnt (Regel 5).

Hat jemand ein Spiel angesagt, so versuchen die beiden Anderen ihn bête zu machen. Dies geht mit vereinten Kräften besser als isolirt, da aber beim Klaberjaß

ein jeder der Mitspieler die von ihm gemachten Points separat zählt, so wird der schwächste der Gegner so zu spielen suchen, daß alle Points, die er in seinem Spiele hat, seinem Aiden zugute kommen („hineingeworfen werden"). Ebenso wird er, wenn sein starker Aide eine Terz angesagt hat, die seinige, die vielleicht höher ist, ja sogar eine Quart verschweigen, um die Terz ꝛc. seines Aiden nicht zu schlagen. Verschwiegen wird auch manchmal, um die Karten nicht zu verrathen. Ob man den Kampf mit dem „Spieler" aufnehmen oder dies lieber dem Aiden überlassen soll, ersieht jeder aus der Stärke oder Schwäche seiner eigenen Hand; doch kommt es vor, daß ein jeder der Mitspieler sich für den starken Gegner hält und „auf sich" spielt (die meisten Points zu machen sucht), was das eigene Spielen leichter macht.

Bei vier Spielern gelten dieselben Regeln, doch bekommt jeder nur 8 Karten; die Trumpfsieben kann nicht eintauschen; die unterste Karte (nach dem Abheben), welche dem Kartengeber verbleibt, ist Trumpf, und bleibt bis zum ersten Ausspielen auf dem Tische sichtbar; es kann nicht vorweg Trumpf gemacht werden; es existirt kein Talon, und das Kartengeben geht der Reihe nach (anstatt an den jedesmaligen Gewinner). En quatre ist es schwerer, ein Spiel zu unternehmen, weil kein Talon vorhanden („Alles raus ist") und Drei gegen Einen spielen. Eine andere Art des Klaberjaß en quatre besteht darin, daß immer drei Spieler am Spiele thatsächlich theilnehmen, der vierte Spieler aber pausirt. Beim nächsten Spiele tritt der vierte Spieler ein und Nr. 1 pausirt u. s. f. der Reihe nach.

Der pausirende Spieler setzt mit ein, ist also beim Spiele immer finanziell betheiligt. Er bezahlt auch (wenn darum gespielt wird, Regel 6, Anm.) Belle und Jaß-Menel. Liegen dieselben aber auf dem Stock (im Talon) und es wird gepaßt, so gehören sie ihm, d. h. sie müssen an ihn von den 3 Mitspielern gezahlt werden. Er wird also gut thun, den Talon nachzusehen, wenn in seiner Pause gepaßt wird. In manchen Gesellschaften gehört der Talon unbedingt dem vierten Manne (pausirenden Spieler), es mag gepaßt oder gespielt werden, doch darf er den Talon erst nach beendetem Spiele nachsehen.

Anmerkg. I. Beim Klaberjaß en trois mit 4 Theilnehmern geht das Kartengeben der Reihe nach und nicht, wie beim einfachen Klaberjaß, zum jedesmaligen Gewinner.

Anmerkg. II. Das Pausiren geht seinen regelmäßigen Rundgang, gleichgültig, ob gespielt oder gepaßt worden.

Eine Variante des Klaberjaß ist das „Därdechen" (petit tierce, kleiner Klaberjaß) zu Zweien. Es werden zuerst 6 Karten gegeben und es wird Trumpf gemacht. Hierauf erklären sich „Vorhand" und „Hinterhand" nach einander, ob sie das Spiel unternehmen oder passen wollen. Im ersten Falle werden noch je drei Karten zugegeben; auch wird gemischt und neu gegeben. Im Talon verbleiben, wenn gespielt wird, außer der Trumpfkarte noch 13 Karten.

Jaß.

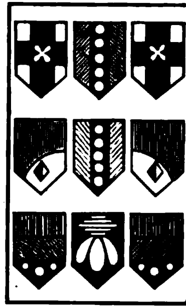
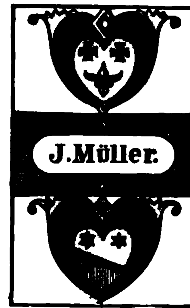
(743.) Zu den beliebtesten Kartenspielen Süddeutschlands, vornehmlich der deutschen Schweiz, gehört Jaß, das zu den bevorzugten Nationalspielen neben dem bereits geschilderten Tarok zählt und eine Lieblingsunterhaltung der Schweizer in allen Schichten der Bevölkerung bildet.

Das „Jaßspiel" ist in der Schweiz mit einigen Modifikationen genau dasselbe, was „Klaberjaß", „der Dechen" und „Fuß" weiter nördlich und östlich sind.

Die sämtlichen Jaßarten werden mit 36 Karten, in vier verschiedenen Farben, gespielt. Die deutsche Benennung für diese vier Sorten sind: Rosen, Eicheln, Schellen und Schilden (französisch: Carreaus, Treffles, Coeurs und Piques). Jede Farbe hat 9 Bilder oder Karten: Aß, König, Ober, Unter (Bauer), Panner (Zehn); Neun, Acht, Sieben und Sechs. Mit Ausnahme der Trumpfkarte, in welcher der Unter (Bauer) der Höchste und die Neun (Nell genannt) die zweithöchste Karte des Spieles ist, bleibt die angegebene Rangordnung. Der Trumpfbauer (Unter) zählt 20 Augen, das Nell (die Neun) 14, das Aß jeder Farbe 11, der König 4, der Ober 3, der Bauer (Unter) 2 und der Panner (die Zehn) 10. Die übrigen Karten haben keinen Zählwerth.

Der gewöhnliche Jaß. Dieses Spiel kann unter 2, 3 und 4 Personen gespielt werden. Wenn 4 Spieler sich hierzu vereinen, so hebt vor dem Kartengeben jeder ab und der die niedrigste Karte hier, das Aß hat, giebt, nachdem er vorher die Karten

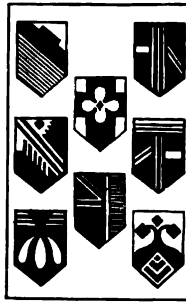
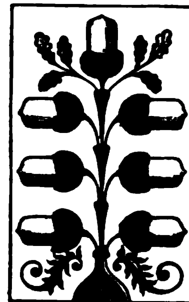


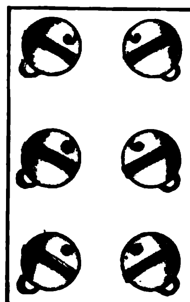
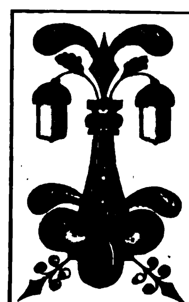









Familien-Spielbuch. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Karten zum Jaßspiel.

gehörig gemischt, seinen linken Nachbar hat abheben lassen, jedem Partner und sich selbst dreimal 3 Karten rechts herum. Die unterste Karte ist Trumpf. Erst sagt Der, welcher die Vorhand hat, ob er spielen wolle oder nicht, und dann folgen die übrigen Partner. Wer spielen will, klopft auf den Tisch, wer nicht will, legt die Karten weg. Wer die Vorhand hat, spielt aus. Hat der Erste weggelegt, so beginnt der Zweite oder Dritte, wenn jener auch nicht spielen kann.

Spielen Vier zusammen, so löschen, nachdem die Partie fertig ist, die beiden Spieler, welche am meisten zählen, jeder einen Strich. (Man spielt gewöhnlich 4, 8, 12, 16 Striche ab.) Wer nicht 21 Augen erhalten hat, bekommt als Strafe eine Null, welche gleich einem Strich ist. Diejenigen, die gepaßt, d. h. diesmal nicht mitgespielt haben, löschen weder, noch schreiben sie an. Der Grund, warum man eine Null und nicht einen Strich als Strafe erhält, wenn man keine 21 Points bekommen hat, beruht darin, daß man genau von Anfang an das Spiel kontrolliren kann. Wenn nun Drei sich an einer Partie betheiligen, so verbleiben die letzten 9 Karten, von denen die oberste Trumpf ist, als Stock auf dem Tische. Gefällt einem der Partner seine eigene Karte (Handkarte) nicht, so hat er das Recht, die Karten des Stocks zu nehmen, ebenso die Karte, welche den Trumpf zeigt. Hierbei gilt wieder das Recht der Vorhand. Die weggelegten Karten darf der Nehmer des Stocks nur noch einmal während der Partie selbst ansehen, die Gegner haben aber erst nach Schluß des Spieles dieses Recht. Wer die letzten Striche hat, verspielt die Partie und bekommt einen Strich in die Ecke der Anschreibetafel. Der Werth und die Anzahl der Striche, die abgespielt werden sollen, muß vor dem Spiele bestimmt werden.

Allgemeine Regeln: die Vorhand spielt aus. Wer gestochen hat, muß dann ausspielen. Das Zurückziehen einer ausgespielten Karte ist unstatthaft. Alle Farben sind zu bekennen oder mit Trumpf abzustechen. Uebertrumpfen ist nicht erlaubt, sondern muß übernommen werden. Eine Ausnahme hiervon macht der Trumpfbauer, der das Recht hat, nach Gutdünken zu verfahren und nach seinem Belieben zu stechen. Der letzte Stich wird mit 5 Points honorirt. Wer Honneurs in seiner Karte melden kann, muß dies mit dem Ausspieler seiner ersten Karte thun. Trumpfkönig und Ober in einer Hand heißen „Stöcke“ und gelten 20 Points, müssen aber im Laufe des Spiels gemeldet und vorgezeigt werden. Vier Bauern in der Hand gelten 200, die 4 Aß, 4 Könige, 4 Ober und 4 Panner jedes 100 Points. Drei nach einander folgende Karten derselben Farbe 20, vier 500, fünf 100 Augen. Fünf auf einander folgende Karten gleicher Farbe gelten mehr als 4 Aß, 4 Könige, 4 Ober, 4 Panner. Die zwei Spieler (unter 3 und 4), welche am meisten Point gezahlt haben, gewinnen die Partie. Wenn die Spieler zufällig gleiche Augen gezählt haben, so müssen diese es unter sich selbst ausmachen, wer von ihnen gewinnt, resp. löscht. Meist entscheidet hierüber das Ziehen der höchsten Karte.

Der Schmausjaß. Dieses Spiel wird gewöhnlich nur unter zwei Theilnehmern gespielt. Die Hauptregeln sowie der Werth der Karten selbst bleiben genau wie bei dem gewöhnlichen Jaß, nur werden die 4 Sechsen aus dem Spiele entfernt. Die Trumpfsieben raubt den aufgelegten Atout. Rauben darf man erst dann, wenn man einen Stich gemacht hat, muß aber diesen Raub vornehmen, bevor die zwei letzten Karten vom Tische aufgenommen sind.

Bei diesem Jaß ist man nicht gezwungen, Farbe zu bedienen, solange noch Karten zum Aufnehmen auf dem Tische liegen. Derjenige, der einen Stich bekommen, hat die Vorhand mit dem Ziehen einer Karte von dem Haufen und dann erst der Gegner. Solange noch Karten zum Abheben vorhanden sind, muß jeder der Spieler 9 Karten (Blätter) in der Hand haben. Hier zählen auch drei auf einander folgende Karten von derselben Farbe 20; erhält der Spieler noch passende Karte, so kann er nochmals 20 weihen. Wer z. B. vom Unter, Panner, Neun bereits „drei“ gewiesen hat und hierzu eine „Acht“ erhält, kann nicht wieder „drei“ melden, sondern nur dann, wenn er den Ober beispielsweise hebt; dagegen ist ihm unbenommen, gleich die „Vier“ zu melden. — Man spielt gewöhnlich diese Partie auf 700 Points. Jeder Spieler macht auf seine Seite ein lateinisches Z auf eine Tafel oder den Tisch, auf welches er während des Spiels und nach Schluß desselben die Meldungen, Stöcke und Augen der Karte mit Strichen anmerkt. Die Hunderter oben, die Fünfziger in der Mitte und die Zwanziger unten, ungerade Zahlen mehr oder weniger schreibt man nebenbei.

Der kritische Jaß. Diese Variation wird meist zu Dritt, selten zu Zweit gespielt. Die Spielregeln bleiben die des gewöhnlichen Jaß, nur muß beachtet werden, daß immer zwei Mitspieler gegen einen spielen. Auf dem Tische bleiben stets 9 Karten liegen; von diesem Stock auf dem Tische wird die oberste Karte umgekehrt und giebt den Trumpf an. Will Keiner das aufgedeckte Solo spielen, so läßt die Vorhand „kehren". Hierauf kehrt der Kartengeber eine andere Karte des Haufens um und fährt damit so lange fort, bis Einer „Halt" ruft und gegen die beiden Anderen das Spiel (Solo) wagt. Bei diesem Jaß spielt Derjenige, welcher das Solo übernimmt, aus, und die beiden Gegner spielen vereint gegen den Solohalter.

Der kritische Raubjaß kann von 2, 3 und 4 Personen gespielt werden, und erhält jeder Mitspielende 9 Karten. Der Spieler, welcher die Vorhand hat und sich stark genug fühlt, gegen die 3 Mitspieler die Partie zu wagen, ruft „auf Rauben!" oder auch „Ungeraubt!" Im erstern Falle kann er mit den in seinen Händen habenden Sechsen solche Karten von gleicher Farbe verlangen, die er für sein Spiel geeignet findet. Die Mitspieler (Partner) müssen die verlangte Karte gegen die Sechsen austauschen. Spielt die Vorhand aber „Ungeraubt", so dürfen die Sechsen nicht ausgetauscht werden. Hat die Vorhand oder bei dessen Verzichten ein anderer Spieler das Solo mit Rauben aufgenommen und ruft ein folgender Spieler „besser", so steht es der Vorhand noch frei, das Spiel auf „Ungeraubt" noch aufzunehmen und erst bei dessen Verzicht erhält der Neugemeldete das Solo. Kommt aber kein Solo zustande, so wird das Spiel „geworfen" und neu gegeben, wobei der nächste Spieler nach dem Kartengeben die Vorhand erhält.[1]

Der Kreuzjaß. Dieser Jaß kann nur von vier Personen aufgenommen werden. Diese bilden zwei Parteien und zwar so, daß die übers Kreuz einander gegenüber Sitzenden zusammenspielen und sich gegenseitig möglichst unterstützen, ohne aber durch Worte oder Geberden ihren Wünschen Ausdruck zu geben. Die Spielregeln bleiben die bekannten des gewöhnlichen Jaß. Wie beim Schmausjaß wird auch dieser Kreuzjaß auf 700 Augen gespielt. Jede Partei markirt während des Spiels die Points auf das bekannte lateinische Z.

Franzefuß.

(744.) Franzefuß (wahrscheinlich französischer Fuß) ist muthmaßlich aus dem Klaberjaß oder, noch richtiger, aus dem Därdechen, weshalb wir auf dieses verweisen und hier nur die nothwendigsten Ergänzungen beifügen, herausgewachsen und ist eben so weit verbreitet wie dieses. Es kann nur zu Zweien gespielt werden.

§ 1. Mino (Minus) giebt 9 Karten, und macht Trumpf, wie bei Klaberjaß. Gepaßt wird nicht, auch existirt Bête nicht. Nach jedem Stiche wird vom Talon eine Karte abgehoben, so daß die beiden Spieler immer 9 Karten in Händen haben, solange der Talon reicht. Wer den Stich macht, hebt zuerst ab. Bei jedem Stiche kann Terz, Quart, Quint, *sechster Fuß*, *siebenter Fuß*, *achter Fuß*, ferner: *vier Zehn*, *vier Buben*, *vier Damen*, *vier Könige*, *vier Asse*, *vier Menellen*, *vier Jasse* angesagt und (wie im Klaberjaß) geschlagen werden. Was in einem Stiche geschlagen worden, kann im nächsten Stiche, wenn noch in der Hand, angesagt, aber auch wiederum (*durch etwas noch nicht Angesagtes*) geschlagen werden. Die Belle kann aber nicht jederzeit angesagt werden. Nach dem letzten Abheben und Ausspielen (wenn nur noch acht Karten in der Hand sind) darf nicht mehr angesagt werden. Wer den letzten Stich macht, bekommt 10 Points extra und giebt Karten. Die Touren werden so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler 501 angeschrieben, beziehungsweise herausgezahlt hat. Wer zuerst 501 Points erreicht, hat die Partie gewonnen. Haben beide Spieler die Zahl erreicht, so gewinnt derjenige, welcher sich zuerst aussagt, d. h. mit Hinzurechnung der bereits eingestochenen Points 501 zu haben erklärt. Um sich auszusagen, muß man jedoch am Stiche sein, beziehungsweise den letzten Stich haben. Wer fälschlich aussagt, verliert die Partie.

§ 2. Der Zählwerth und die Stichkraft der Karten ist wie beim Klaberjaß, ebenso der Zählwerth der Terzen, Quarten, Quinten. Der sechste, siebente, achte Fuß gelten auch blos 100 Points, doch schlägt ein sechster Fuß eine Quint; ein siebenter Fuß schlägt einen sechsten u. s. w. Bei gleicher Qualität und Höhe gilt das bei

Klaberjaß (Regel 4) durchgängig Gesagte, nur daß überall, wo es dort „beim Ausspielen, resp. Zugeben des **ersten** Stiches" heißt, hier „beim **jedesmaligen** Ausspielen, resp. Zugeben" (solange noch 9 Karten in der Hand sind), heißen muß. Ein anderer, sehr wesentlicher Unterschied in der Terz- u. s. w. Formation besteht darin, daß im Franzefuß dieselben Karten bei jedem spätern Stich, in veränderter Qualität und Quantität wieder auftreten können (vorausgesetzt, daß sie noch in Händen sind). Wenn jemand beispielsweise in einer Farbe „Sieben, Acht, Neun" angesagt hat, so kann er beim nächsten Stiche „Acht, Neun, Zehn" sagen, sodann „Neun, Zehn, Bube" &c., hierauf kann er wiederum „eine Quart, Sieben, Acht, Neun, Zehn" und noch weiter „eine Quart, Acht, Neun, Zehn, Bube", und weiterhin „einen Fuß (Quint), Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube" &c. bis zum achten Fuß ansagen, immer in derselben Farbe. Hierbei kommt es nicht darauf an, ob er erst die niedere oder die höhere Terz, die niedere oder die höhere Quart &c. ansagt. Nur wenn er bereits die höhere Kategorie (Quart, Fuß . . .) angesagt hat, kann er auf die darin enthaltenen niedrigeren Kategorien (Terz, Quart . . .) nicht mehr zurückkommen. Kommt aber eine frische Karte in der Sequenz, entweder nach oben oder nach unten, hinzu, so kann er immer wieder Terz, Quart, Quint &c. ansagen. Bemerkt wird, daß, wenn jemand eine lange Sequenz in einer Farbe besitzt, es nicht in seinem Interesse liegt, sich bei Terzansagen (oder auch manchmal bei Quarten) aufzuhalten, da zunächst diese geschlagen werden können, und damit vielleicht seine ganze Sequenz ruinirt wird, ferner auch darauf Bedacht genommen werden muß, ob der Talon für die „Aussage" der Sequenz hinreicht, da, wie schon bemerkt, für jede veränderte Qualität und Quantität ein neuer Stich mit voller Hand (9 Karten) erforderlich ist.

§ 3. Eine fernere Novität beim Franzefuß (im Vergleiche mit dem Klaberjaß) sind die „Kunststücke". Vier Zehnen, vier Buben . . . . bis vier Jasse (siehe § 1) in der Hand heißen: „Kunststück", zahlen 100 und schlagen die gegnerischen Sequenzen bis zum achten Fuß. Unter einander schlagen sie sich von unten herauf in der § 1 angegebenen Ordnung bis zu „vier Jasse", die Alles schlagen (außer Belle) und 200 zählen. Neben den „Kunststücken" kann der Ansager auch noch Sequenzen ansagen, wie überhaupt Regel 4 ad a und ad b zweiter Absatz des Klaberjaß auch hier durchgängig zur Anwendung kommt.

Anmerkg. Die angesagten Sequenzen, Kunststücke und Belle müssen im Prinzip vorgezeigt werden. Da aber Zeit dadurch verloren geht, auch Leute, die mit einander spielen, sich auch so viel Zutrauen entgegenbringen, um nicht an ein gegenseitiges Belügen zu denken, so wird in der Regel das Vorzeigen unterlassen. Sagt einmal Einer aus Versehen etwas falsch an, so wird dies als ein Irrthum angesehen und rektifizirt, thut er dies aber gewohnheitsmäßig, so ist er nicht mehr und nicht weniger als ein falscher Spieler, oder, wie die Franzosen sich ausdrücken „ein Grieche" oder auf englisch ein „Blackleg".

§ 4. Da bei einem solchen Spiele das Zusammenrechnen und Behalten im Kopfe schwierig ist, auch zu Irrungen und möglichen Streitigkeiten Veranlassung geben könnte, so besitzt jeder Spieler ein Täfelchen, auf welchem er die gemachten Points so, wie sie zur Geltung kommen, sofort aufschreibt, z. B. er sagt eine Terz an und schreibt 20, eine Quart 50, vier Asse 100 &c. Die gestochenen Points, incl. „Stiche", werden gleichfalls dazu geschrieben, bis die Partie (501 Points) zu Ende ist. Hierbei sind folgende Abkürzungen üblich:

Ein Strich (|)	bedeutet	20	Points,
Zwei Striche (||)	bedeuten	40	„
Drei Striche (||| oder ╥)	„	60	„
Vier sich kreuzende Striche (卌 oder ╥╥ oder ╒╕) .	„	80	„
Drei Striche und zwei Querstriche (卌 oder Ш oder ⊟)	„	100	„
Der Buchstabe V (\/)	„	50	„
Derselbe Buchstabe geschlossen (▽)	„	100	„
Eine Null (O)	„	100	„

Diese Figuren entstehen successive. Jemand sagt eine Terz an und macht einen Strich (|). Später sagt er noch eine Terz an und macht einen Strich dazu (||) und so fort, bis 100 (Ж) voll sind. Ebenso beim Quart (∨). — Fuße und Kunststücke werden je eine Null (O) zugeschrieben; 4 Jasse mit 2 Nullen (200) (OO) (Exempel: Ж, ⊟, ▽, O bedeutet 400). Weniger als 20 wird in arabischen Ziffern darunter geschrieben: Ж, ∨, O, || ; bedeutet 299.
9

§ 5. Wer eine Partie gewinnt (501 Points zuerst zählt), erhält dafür einen bestimmten Einsatz. Doch existiren in betreff des Kostenpunktes verschiedene Modifikationen. Meistentheils wird eine bestimmte Münze als Einheit zu Grunde gelegt und folgendermaßen berechnet:

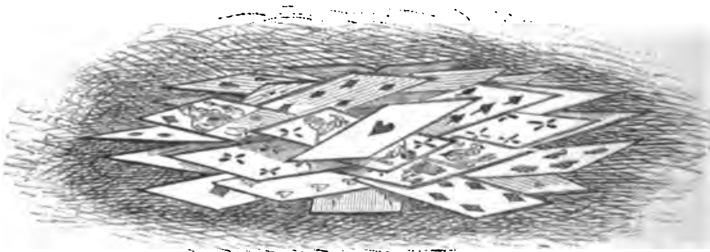
die Partie . . .	5,	
die Belle	1	extra,
* jede runde O . .	1	„
** der Matsch . .	5	„

* Jede runde Hundert (O), d. h. für jede auf einmal geschriebene Hundert. Hierzu gehören die Fuße und die Kunststücke (von denen vier Jasse, zwei OO schreibt und rechnet); und schließlich, wenn jemand bei einer einmaligen Tour hundert oder darüber aus seinen Stichkarten herauszählt (die Karten enthalten bekanntlich 162 Points, incl. letzten Stich; s. Klaberjaß, Regel 1).

** Matsch ist Derjenige, welcher in seinem Spiele noch nicht 250 Points geschrieben, sobald der Gegner bereits die Partie gewonnen (501 schreibt oder sich aussagt).

Man spielt auch in manchen Gegenden Franzefuß ohne Trumpf, und da wird das Spiel Tatteln genannt.

Es dürfte schwer halten, irgend welche Begründung für die verschiedenen Bezeichnungen der Spiele anzuführen oder aufzufinden, immerhin ist es in gewissem Sinne nothwendig, sie zu kennen, um alsbald über die damit zusammenhängenden Abweichungen von der Regel orientirt zu sein; namentlich wenn man als Fremder in eine Provinz kommt und nicht als Lehrling bei den Spielen erscheinen will. Manche dieser oft ziemlich drolligen und durch den Zufall entstandenen Benennungen haben zu eifrigem Forschen nach deren Entstehen geführt und zu sehr weit hergeholten Erklärungen Veranlassung gegeben, die keinerlei wissenschaftlichen Werth haben; wir bescheiden uns daher in solch zweifelhaften Fällen nur auf die Angaben der eingebürgerten Ausdrücke.





Whist (oder Silentium)

scheint englischen Ursprungs zu sein, wenigstens deuten Name und manche im Spiele gebrauchte Kunstausdrücke darauf hin. So viel steht fest, daß die Engländer das Spiel zu Ehren und Ansehen gebracht haben. Während das „Royal jeu de l'Hombre" immer mehr von seiner vornehmen Höhe heruntersteigt, sich bruchstückweise verbröckelt und unter kuriosen Namen in den untersten Schichten der kartenspielenden Gesellschaft verliert, steigt das Whist immer höher und breitet sich, wie seine Erfinder, immer weiter über den Erdball aus. Wohin die englischen Kattune Verbreitung finden, findet auch das Whist in seiner schweigsamen Majestät eine Stätte; der bezopfte Chinese von Hongkong ebenso wie die Königin Pomara sind seine gelehrigen Liebhaber gewesen, und der entthronte König Ketchewajo studirt eifrig Whist, um sich dermaleinst in anständiger Gesellschaft zeigen zu können. Wie sonst kein Mensch auf Bildung Anspruch machen konnte, der nicht L'Hombre spielte, so gehört es jetzt zum feinen Ton, eine „Hand" im Whist zu nehmen.

Das Verdrängen des L'Hombre durch das Whist hat bei den gemilderten Sitten der „Gesellschaft" und der veränderten Politik der Diplomaten auch seine Berechtigung. Das querulante, mißtrauische L'Hombre, das, wie ein Exerzirmeister, beständig rechts und links Strafen diktirt, das mit seinem Ab- und Ausfragen und Schikaniren zartfühlende Gemüther oft hart auf die Probe stellt, will nicht mehr recht zu unseren verfeinerten Sitten passen. Die großen Todtschläger (Matadore) haben an Ansehen verloren und reihen sich in die festgestellte Rangordnung ein; an Stelle des frühern Polterns und Ueberraschens ist jetzt das Ueberlisten getreten. Man überläßt nichts mehr dem Zufall oder dem Talon. Die Spieler und Diplomaten behandeln sich höflich und nennen sich weder „Bête" noch „Schafsköpfe". Auch sucht man jetzt vorbedächtig seine Alliirten, und zwar nicht mehr wie beim Solo — das den Uebergang der beiden Epochen bildet — zeitweilige und zufällige, sondern hat beständige Verbündete — nicht etwa die Nachbarn — sondern den gegenübersitzenden Mitspieler.

Vormerkungen. Whist gehört zu denjenigen Spielen, bei welchem komplizirte Regeln nicht stattfinden. Damit ist jedoch keineswegs gesagt, daß eine oberflächliche Kenntnis des Spieles genüge, um als Partner an demselben theilzunehmen. Wer das Spiel nicht genau kennt, sehe lieber davon ab, weil er sich sonst der Gefahr aussetzt — wenn er es mit einem etwas derben Partner zu thun hat — mit den Worten abgefertigt zu werden: „Wenn man nicht Whist spielen kann, so setzt man sich nicht dazu nieder!"

Zu dem Spiele gehört vor allem Aufmerksamkeit und Gedächtnis. Daher hat auch der erfahrene Spieler alles Das, was vor sich geht, bestens wahrzunehmen; er muß sich merken, „was heraus ist“, er hat dem Aiden oder Alliirten „in die Hand“, also gegen die „Schwächen“ des Gegners zu spielen, auf die eigenen Schwächen, d. h. die des Partners sowie auf dessen Forcen (Stärken) wohl zu achten; kurz er darf demselben nicht das Spiel verderben, vielmehr hat er die vorhandenen Konjunkturen nach Kräften auszunutzen. — Wie die Karten fallen, so liegen sie — wer gute Karten und Geld in der Börse hat, kann freilich wie überall so auch hier leicht reüssiren.

Beim Whist wird nicht viel gesprochen, während des Spieles überhaupt gar nicht. Nach beendeter Tour fehlt es nicht an Unterhaltung, schon der Honneurs und des Anlegens wegen; die Unterhaltung wird allgemeiner, wenn es sich um Regulirung des Kostenpunktes handelt. — Um Differenzen zu verhüten, empfiehlt es sich, am Ende jedes Spieles reine Wirthschaft zu machen, d. h. in Marken oder bär auszuzahlen, was man verloren, resp. schuldig geworden. — Wenn am ganzen Abend Robber auf Robber gespielt werden, da mag man immerhin zu einer „Buchführung“ seine Zuflucht nehmen, insofern die Mehrzahl der Spieler dieser Abrechnungsweise sich mehr zuneigt, etwa in der Weise, wie solche durch die Anleitung im L'Hombrespiel-Abschnitt schon verzeichnet steht. — Beim Whist müssen sich da, wo die Gewinne und Verluste aufgeschrieben werden, die Kredits (+) mit den Debets (—) stets balanciren oder ausgleichen.

Wenn Streit und Poltern bei allem geselligen Zeitvertreib von vornherein verpönt sein sollte, so gilt dies vorzüglich bei dem Whist, dem Spiel der guten Gesellschaft. — Das lärmende Aufschlagen mit der Hand auf den Tisch beim Ausspielen oder Zugeben einer Karte, triumphirende Bemerkungen bei günstigen Vorfällen, Zeichen des Unmuts bei ungünstigen, das Rollen, Verbiegen und Zerknittern der Karten und dergleichen Unfeinheiten sind unstatthaft. Bemerkungen, wie: „Warum haben Sie nicht dies oder jenes gespielt?“ — „Wissen Sie nicht, daß die Farbe nicht mehr drin ist?“ — und dergleichen mehr, vernimmt man nur zu oft noch an den Whisttischen, und es wird dies bisweilen in einem Tone gesprochen, der sich nicht immer innerhalb der unter Gebildeten üblichen Grenze hält. Ist auch eine freundliche Bemerkung über das eben vollendete Spiel während der Pause des Kartengebens durchaus statthaft, so sollte die Belehrung doch nie in ärgerliche Zurechtweisung oder gar in Zänkerei ausarten.

Störenfrieden solcher Art gehen echte Whistspieler aus dem Wege. Vorzuziehen ist, unter allen Umständen derartige Spielverderber oder Personen, die das Spiel nicht genügend kennen, vom Mitspielen abzuhalten. Sie verursachen nur Aerger und Schaden und verderben den Gegnern die Lust am Spiele; sich selbst aber bereiten sie am meisten Verdruß, denn sie müssen sich gefallen lassen, ihre Unzuträglichkeiten gerügt oder während des Spielens sich und der Partnerschaft zum Schaden ausgenutzt zu sehen.

Das Fernhalten von Spielverderbern ist aber um so rathsamer, als man beim Whist Strafen wegen Nichtbeachtung der Regeln, mit Ausnahme der „Strafe beim Verleugnen“ (s. unter 15), der einzigen beim Whistspiel vorkommenden, nicht kennt. Sie findet ihre Berechtigung in dem Umstande, daß sie gewissermaßen als Kompensation für den durch den gegnerischen Fehler erlittenen und nicht wieder herzustellenden Schaden gilt. Alle anderen, durch das L'Hombrespiel hier und da in das Whistspiel herübergeleitete Strafen haben, als dem Geiste des Whist widersprechend, darin keine Wurzel fassen können.

Spielregeln. Wer sich nachstehende Regeln zur Richtschnur dienen läßt, kann sich dagegen über etwaige Einhaltungen der Mitspieler hinwegsetzen und leicht trösten.

[745.] **A. Whist zu Vier (ohne Strohmann).**

1. **Die Karten.** Whist wird mit der Whistkarte von 52 Blättern gespielt. Die Karten folgen im Range: Aß, König, Dame, Bube (Valet), Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei. Von den vier Farben wird immer eine beim jedesmaligen Kartengeben Trumpf (Atout).

2. **Die Aiden, Partner** (Alliirten). Zum Spiele gehören zwei Spiele Karten und vier Personen (hands = Hände), von denen je zwei, und zwar die sich gegenübersitzenden, Verbündete, Aiden, sind. (Vergl. B. Whist mit dem Strohmann, S. 570.)

3. **Plätze und Kartengeben.** a) Wegen der Plätze sowie des ersten Kartengebens wird „gezogen“. Wer die niedrigste Karte zieht, giebt zuerst und wählt seinen Platz; sein Gegenüber ist, wer die zweitniedrigste Karte zog. Die dritte Karte weist den Platz zur Linken, die höchste zur Rechten des Kartengebers an. Haben Zwei gleiche Karten, so ziehen diese Beiden noch einmal.

b. Die gezogenen Plätze und Partnerschaften gelten entweder für die Dauer des Spieles oder es wird nach jedem Doppelrobber (Robber und Gegenrobber, vgl. 28) von neuem um Plätze und Partnerschaften gezogen.

4. Der Kartengeber wählt das Kartenpack und mischt das Spiel, läßt vom Nachbar zur Rechten abheben und giebt links herum jede Karte einzeln.

5. Trumpf- oder Atoutmachen. Inzwischen mischt sein Gegenüber das zweite Spiel Karten, läßt von seinem Nachbar zur Rechten abheben und legt das Pack oder Spiel ihm zur linken Hand umgewendet hin. Die so sichtbar gewordene unterste Karte giebt die Farbe für den Trumpf, den Atout, für diesen Herumgang oder bei dieser Tour an.

6. Beim nächsten Kartengeben wird die jetzige Vorhand mit der ihm zur Linken bereit liegenden Karte, wie bei 4 bemerkt, verfahren, sein Partner die soeben gespielten Karten zusammennehmen und wie bei 5 verfahren, und so fort der Reihe nach.

Hierbei steht es aber dem jedesmaligen Kartengeber frei, ob er die (bereits von seinem Nachbar zur Linken gemischten) Karten nochmals mischen will.

7. Ist nur ein Spiel (Pack) Karten vorhanden, so ist die Farbe der untersten, dem Kartengeber zuletzt zufallenden Karte Trumpf. Er wird diese nicht zu seinen anderen Karten werfen, sondern offen auf den Tisch, zu seiner Rechten, legen und erst nach dem Wegnehmen des ersten Stiches (levée) in seine Karten einreihen.

8. Aufheben und Ordnen der Karten. Guter Brauch ist, die Karten nicht eher aufzunehmen und zu ordnen, als nach vollendetem Herumgeben, um Irrungen, welche bei dem einzelnen Werfen der Karten leicht stattfinden können, zu berichtigen.

9. Vergeben der Karten. Wenn die Karte so vergeben und der Fehler nicht leicht wieder gut zu machen, so giebt derselbe Kartengeber noch einmal. Dies gilt auch, wenn sich der Fehler erst nach Aufnahme der Karten oder während des Spielens herausstellt.

Hierbei gilt gewöhnlich als Regel, daß jeder nur mit seinem Pack oder Spiel (den „Rothen“ oder „Blauen“) giebt.

10. Sichtbar gewordene Karten. Zum Vergeben wird auch gerechnet, wenn jemand so ungeschickt Karten giebt, daß eine Karte sichtbar wird; doch steht es alsdann dem Empfänger der Karte frei, sie anzunehmen oder frisches Kartengeben zu verlangen.

11. Die Vorhand hat der links vom Kartengeber Sitzende. Nach beendetem Herumgeben spielt die Vorhand ohne weiteres aus; die Anderen geben nach einander links herum zu. Wer den Stich macht, spielt allemal danach aus.

12. Voreiliges Zugeben, Bemerkungen über Das, was „heraus“ oder „nicht heraus“ ist, Andeutungen für den Partner bezüglich zu spielender Karten und dergleichen sind durchaus nicht statthaft. Zuwiderhandelnde schaden sich selbst damit, indem die Gegner jedesmal das Recht haben, den beabsichtigten Vortheil zu vereiteln oder gar für sich in Anspruch zu nehmen.

13. Nachsehen der Stiche. Den eben erst weggelegten Stich zur Informirung nachzusehen, ist jedem Mitspieler gestattet; die anderen weggelegten Stiche dürfen aber nicht mehr besehen werden, weder die eigenen noch die der Gegner.

14. Farbe muß bekannt werden, also auch in Trumpf. Hat aber ein Mitspieler die Farbe nicht, so bleibt es seinem Ermessen anheimgestellt, ob er trumpfen oder (eine andere beliebige „Beifarbe“) abwerfen will.

15. Falsches Zugeben — „Farbe verleugnen“. Giebt jemand falsch zu, und der Irrthum läßt sich leicht und alsbald wieder gut machen, so hat dies keine besonderen Folgen. Stellt sich der Fehler aber erst nach beendetem Herumgang oder wenn schon einige Stiche gemacht sind, heraus, und eine Berichtigung des Irrthums ist ohne Einwirkung auf das Spiel nicht mehr möglich, so haben die Gegner das Recht, drei Tricks für den stattgehabten Fehler oder die „Faute“ anzulegen, während die andere Partei die in dieser Tour etwa gemachten Tricks nicht anlegen darf.

In Gesellschaften, wo die Möglichkeit eines absichtlichen Irrthums gänzlich ausgeschlossen ist, wird das „Verleugnen“ einer Farbe in der Regel milder behandelt. Die toleranteste Handhabung ist, das Spiel je nach dem Wunsche der Gegenpartei entweder gelten zu lassen oder nicht und von neuem Karten zu geben, wenn sich der Irrthum schwer oder gar nicht berichtigen läßt. — Die mildere Auffassung ist jedenfalls die dem Geiste des Whistspieles angemessenere.

16. Geschlossene Karte hat man, wenn man Aß, König, Dame oder König, Dame, Bube hat. Wer eine solche hat, spielt zuerst die höhere Karte aus, um dem Partner anzudeuten, daß man auch die nachfolgenden höheren Karten habe. — Gegen eine solche geschlossene Karte zu spielen, gilt für rathsam, zumal wenn der Partner sie wegtrumpfen kann.

17. **Das Ausspielen.** Zur zweiten Hand muß in der Regel eine niedere, in der dritten dagegen die höchste Karte zugegeben werden. **Wer diese Regel nicht** befolgt, muß seinem Partner deswegen Rechenschaft geben können. — **Ein triftiger Grund** würde sein, wenn die zweite Hand Aß, König, Dame oder mindestens Aß und König hat.

18. **Die Invitten.** Wer eine geringe Karte ausspielt, ohne daß dafür nach Lage des Spieles ein Grund ersichtlich ist, macht eine Invite, d. h. er wünscht, daß sein Partner den Stich womöglich nehme und bei passender Gelegenheit die Farbe wieder anspiele. — Doch ist nicht selten das Ausspielen einer niederen Karte ganz bedeutungslos und geschieht nur, weil der Aide (Alliirte) eine höhere Karte eben nicht hat. — Wer einer gegnerischen Invite ohne Grund Folge leistet, wird mit Recht getadelt.

19. Die dreizehnte Karte einer Farbe auszuspielen, kann unter Umständen ein großer Fehler, aber auch von gutem Nutzen sein. Ein Grund dazu muß vorhanden sein.

20. **Renoncen** auszuspielen, d. h. solche Karten, die der Gegner nicht hat, wohl aber noch leicht abtrumpfen kann, kann unter Umständen gleichfalls als Fehler gelten und wird selten nur von Nutzen sein.

21. **Wegstechen der Stiche. Freikarten.** Um dem Partner Stiche wegzustechen, muß man besonders gute Gründe, so z. B. eine Anzahl „Freikarten“, d. h. solche haben, welche der Gegner in Ermangelung von Trumpf nicht wegstechen kann.

Jeder Spieler sollte wissen, welche Karten bereits gespielt sind. Hinsichtlich der Atouts wird dies in der Regel sogar verlangt.

22. **Tricks.** Es wird nach Stichen (Tricks) gerechnet. Die Partner rechnen und legen ihre Stiche zusammen. Da in jedem Spiele von beiden Theilen im ganzen zusammen dreizehn Stiche gemacht werden, so hat die Partei gewonnen, welche einen Stich mehr als sechs, mithin sieben Stiche machte. Dieser siebente Stich heißt „Trick“. Ebenso heißen alle anderen Stiche, die eine Partei (zum Nachtheil der andern) über den siebenten Stich hinaus macht.

23. **Tricks und Stiche.** a) „Trick“ heißt im Englischen so viel wie „Stich“. In dieser Sprache hat also der Ausdruck „Trick“ eine doppelte Verwendung; zunächst bedeutet er überhaupt „Stich“ und alsdann „gewinnender Stich“. Da die beiden Begriffe weit aus einander gehen, so sind Mißverständnisse nicht gut möglich.

b) Im Deutschen vermeidet man jede Zweideutigkeit, indem man sechs Stiche einfach „Stiche“, vom siebenten an, diesen einschließlich, aber „Trick“ nennt. Sagt jemand: „Wir haben drei Tricks“, so meint er damit, daß die Partnerschaft 6 + 3 = 9 Stiche gemacht habe, von denen drei angelegt werden. Sagt er aber, „wir haben drei Stiche“, so meint er damit, daß sie überhaupt nur drei Stiche gemacht, folglich vier Tricks verloren haben. — Ebenso verfahren andere whistspielende Nationen, indem sie den einheimischen Ausdruck für die ersten sechs Stiche verwenden, für die gewinnenden Stiche (vom siebenten an) aber das Wort „Trick“ gebrauchen.

24. **Uebersichtliches Legen der Stiche. — „Das Buch“.** Da nach Stichen gerechnet wird, so ist es üblich, die Stiche so zu legen, daß deren Zahl leicht übersehbar ist. — Sechs Stiche werden auch „ein Buch“ genannt, wohl auch zusammengeschoben und nur die „Tricks“ extra gelegt.

25. **Aufnehmen der Stiche.** Wer von den Partnern in einer Tour den ersten Stich genommen, nimmt auch die anderen an sich, wodurch die Uebersicht erleichtert wird.

26. **Groß- und Kleinschlemm.** a) Wenn eine Partei sämtliche 13 Stiche macht, so ist die andere Partei „Schlemm“. — b) Wenn eine Partei nur einen Stich macht, also sechs verloren hat, so ist an manchen Orten „Kleinschlemm“ gemacht worden und es ist dafür ein entsprechender Betrag zu entrichten.

27. **Die Robber.** Man zählt bei jedem Spiel nach Robber (engl. Rubber, vergl. Note S. 568). Der Robber zerfällt in zwei „Partien“; jedoch kann ein Spiel unter Umständen auch schon in einer Tour beendet werden. — Hat jede Partnerschaft eine Partie gewonnen, so entscheidet ein drittes „Endspiel“ den Robber. (Kleiner Robber, vgl. Reg. 44.)

28. **Robber und Gegenrobber.** Wenn vier Personen am Spiele theilnehmen, so tritt nach jedem Doppel- oder zweiten Robber (Robber und Gegenrobber) ein Zeitpunkt ein, in welchem, wenn nicht anders ausgemacht, es jedem Spieler freisteht, sich zurückzuziehen.

29. **Honneurs** hat diejenige Partei, welche in ihrem Spiele zusammen Aß, König, Dame und Bube hatte. — Im Deutschen sagt man dafür auch „Figuren“, obgleich diese Bezeichnung auf das Aß eigentlich nicht paßt. — Natürlich kann von Honneurs die Rede nicht sein, wenn diese so vertheilt waren, daß sich zwei davon in Händen der einen Partei und zwei in denen der andern Partnerschaft befanden. —

Dies wird mit dem Ausdrucke „Honneurs vertheilt“ oder „Figuren vertheilt“ bezeichnet. Da, wo man fünf Honneurs (Reg. 30 c) gelten läßt, müssen solche natürlich sich gleichfalls in den Händen einer Partnerschaft befunden haben.

30. **Anlegen der Honneurs.** a) Befanden sich nämlich drei derselben, gleichgültig welche, in Händen der einen Partei, so wird dies in der Regel mit „deux honneurs“ oder „drei Figuren“ bezeichnet.

b) Hatte eine Partnerschaft sämtliche vier Honneurs, Aß, König, Dame, Bube, so markirt sie danach (Regel 31, 35 u. ff.).

c) Von „cinq honneurs“ spricht man in Fällen, wo manchmal auch noch die Zehn als „Honneur“ („Figur“) mitzählt.

31. **Geltung der Honneurs.***) (**Pointiren**).

Es gelten:	deux honneurs (3 Figuren) . . .	2 Points oder Punkte.
	quatre honneurs (4 Figuren) . .	4 „ „ „
	cinq honneurs (5 Figuren) . . .	6 „ „ „

32. **„Honneurs en main“.** Wenn sich deux honneurs, quatre honneurs (oder cinq honneurs) „in einer Hand“ (d. h. bei einem der vier Spieler allein) befinden, so ist es an vielen Orten Gebrauch, ihm dieselben extra zu bezahlen, d. h. ein jeder der Mitspieler, der Partner einschließlich, zahlt ihm einen verabredeten Betrag; gewöhnlich so viel Marken, wie oben Points genannt sind. Dieses, honneurs en main genannt, wird gleich nach beendeter Tour geregelt. — Auf das Anlegen, die Berechnung der Partie oder des Robbers, ist dies von keiner weiteren Bedeutung.

33. **Vier oder drei Asse** en main (in einer Hand) bezahlt man mitunter gleichfalls extra, doch ist dies schon seltener der Fall.

34. **Schäfchen.** Diese Extravergütungen zählen zu den „Schäfchen“. Alle solche Bußen werden vielfach unter der Bezeichnung „**mit** oder **ohne Schikane**“ — daher „Schikanenspiel“ — zusammengefaßt.

Berechnung der Partie und des Robbers.

35. **Anlegen der Tricks.** Jeder Trick gilt zwei Points. Diese „Tricks“ werden nach jeder beendeten Tour nebst etwaigen Figuren (Honneurs, Reg. 30) mittels Marken „angelegt“ oder markirt. Wenn die Karten bereits für die nächste Tour gegeben sind, so ist es unstatthaft, auf das Markiren der vollendeten sowie auf Honneurs &c. zurückzukommen.

36. **Gewonnen** hat die Partie jene der beiden Partnerschaften, welche zuerst zehn Points angelegt hat, und sie hat gewonnen:

a. Quadruple (vierfach), wenn die Gegenpartei noch nichts angelegt hat,
b. Triple (dreifach), wenn die Gegenpartei 2 Points,
c. Double (doppelt), wenn sie 4 Points,
d. Simple (einfach), wenn sie 6 oder mehr Points angelegt hat.

Diesen „Quadruple“, „Triple“, „Double“, „Simple“ zahlt ein jeder der Verlierenden an seinen zur Rechten sitzenden gewinnenden Gegner mit bez. 4, 3, 2, 1 Marken sofort aus; mitunter wird der Vorfall auch vorläufig notirt und erst nach beendetem Robber regulirt.

37. **Die Zahlmarken** repräsentiren hier eine beliebige Münzeinheit, z. B. Pfennig, Groschen, Mark, Thaler, Krone. Die dazu verwendeten Marken (in Elfenbein, Metall &c.) werden „Fische“, wohl auch „Schäfchen“ genannt, zum Unterschiede von den zum Anlegen verwendeten „Whistmarken“.

38. **Ueberlegen.** Man gewinnt die Partie **mit** oder **ohne** Ueberlegen („mit oder ohne Rest“). Eine der Partnerschaft gewinnt nämlich eine Partie nicht immer mit genau 10 Points; hat sie z. B. (aus einer früheren Tour) bereits 6 Points angelegt und macht dazu nun 2 Tricks mit deux honneurs, wofür fernere 6 Points zu markiren wären, so hat sie 2 Points über die erforderlichen zehn. Hier gilt nun als Regel, daß der auf diese Weise übrig gebliebene „Rest“ — für die nächste Partie „übergelegt“ wird.**)

*) Die beim Whist üblichen französischen Ausdrücke honneurs, honneurs en main &c. sind an sich schon Uebersetzungen aus dem Englischen. Die französischen Ausdrücke waren bisher in Deutschland gebräuchlicher als die englischen oder selbst die deutschen, wahrscheinlich weil Whist ein fashionables Spiel ist und man in den höheren Kreisen der Gesellschaft lieber französisch als englisch sprach.

**) Bei der in Deutschland und anderswo meist üblichen Berechnungsart des Ueberlegens des Restes will es manchem Anfänger nicht recht einleuchten, warum die gewinnende Partei ihre Points für die nächste Partie weiter zählt, während die Verlierer quadruple, triple u. s. w. zahlen und noch außerdem ihre Points einziehen müssen. Solche Anfänger sind sich des Umstandes nicht klar bewußt, daß die Partie zu Ende und mit dem Bezahlen des simple, double &c. abgeschlossen, das „Ueberlegen“ dagegen eine dem Gewinner schuldige Kompensation für die über 10 hinaus gemachten durch simple, double &c. immer noch nicht bezahlten Points ist.

In dem soeben angeführten Beispiele würden die Gewinner also 2 Points bereits in der zweiten Partie haben. Soll diese Regel nicht gelten, so muß dies bei Beginn des Spiels ausdrücklich verabredet worden sein.

39. **„Reines Buch".** Eine andere Art, die Partie zu berechnen, besteht darin, daß die verlierende Partei ihre Points von denen der Partnerschaft, welche sich im Vortheil befindet — d. h. die zuerst zehn Points erreicht hat — abzieht, diese mögen genau 10 oder mehr betragen. Es steht z. B. die A.-Partei auf 6; die B.-Partei auf 8; jetzt macht bei dieser Tour A. einen Trick mit quatre honneurs. A. hat also die Partie gewonnen, weil die Partner zuerst 10 erreicht haben. Ihre Points betragen aber 12; davon werden 8 Points der Gegenpartei abgezogen und die Partie kostet sonach 4 Marken. Selbstverständlich wird bei solcher Berechnungsweise nichts „übergelegt", sondern die nächste Partie beginnt mit einem „reinen Buche".

40. **Einziehen.** Welcher Art auch die Partie berechnet werde, so ist schon aus dem Vorhergehenden ersichtlich, daß die verlierende Partei die nächste Partie mit nichts anfängt. Dies wird mit dem Worte „Einziehen" ausgedrückt, weil die Verlierer die gemachten Points einziehen.

41. **Nur die Tricks machen**, wenn nicht vorher anders bestimmt, die Partie aus. Beispielsweise ständen beide Parteien auf 8; nun hat im letzten Spiel die eine Partei die Honneurs, die andere aber den Trick, dann gewinnt letztere die Partie simple. Oder es steht eine Partnerschaft auf 8 und hat die Honneurs, oder sie steht auf 6, und hat 4 oder 5 Honneurs, die andere aber macht den Trick, ohne damit die Partie zu gewinnen („aus zu sein"), so ist die Partie noch nicht zu Ende und es wird weiter gespielt. Die Partei mit den Honneurs markirt dann nur bis auf 9; doch hat selbst dies in der Regel keine praktische Bedeutung; nur dann wäre es der Fall, wenn der Gegenrobber in „Cayenne" (vgl. S. 572) gespielt und die gewählte „schlechte Farbe" (S. 572, D. 4) mit nur eins berechnet wird. — Mit dem Trick aber werden die Honneurs voll gerechnet.

42. **Kurzes Whist** (short whist). Leute, die mehr um des Geldes als des Vergnügens willen spielen, machen öfters unter sich aus, daß die Partie auch durch Honneurs „mit oder ohne Trick" gewonnen werde. Diese rechnen dann den Trick mit 1 Point, 2 Honneurs mit 2 Points, 4 Honneurs mit 4 Points. Die Partie ist mit 5 Points gewonnen. Bei dieser Spielart, „short whist", zahlt man auch noch jeden Trick extra, die Honneurs en main, die Asse en main extra, kurz „alle Schikanen" gelten (Regel 34). — Beim „kurzen Whist" gehen die Honneurs dem Trick beim Gewinnen der Partie voran.

43. **Gewinnen des Robbers.***) Diejenige Partnerschaft, welche zuerst zwei Partien gewinnt, hat den Robber gewonnen (vergl. Regel 27).

44. **Großer und kleiner Robber.** Der Robber wird nur mittels Tricks gewonnen. Für Berechnung des Robbers sind die Sätze verschieden, zumal bei den in manchen Gegenden noch üblichen „großen" und „kleinen" Robbern. a) Großer Robber heißt der von einer Partei durch zwei Partien beendete und dann mit 5, 6 oder 7 Points berechnete. — b) Ein kleiner Robber besteht aus drei Partien, von denen eine Partnerschaft eine Partie, die andere aber zwei Partien — in welcher Reihenfolge ist gleich — und damit den Robber gewonnen hat, welcher mit 3 bez. 4 oder 5 Points berechnet wird.

45. **Großschlemm** wird extra von den „Schlemmgewordenen" an die Gewinner bezahlt, meist mit demselben Betrage wie der Robber, manchmal 2 Points weniger. Auf die Partie, beziehungsweise den Robber, hat der Schlemm eben nur den Einfluß, welchen die große Anzahl von Tricks ausüben. — In Gesellschaften, wo dies noch nicht gewohnheitsmäßig feststeht, ist es gut, dies bei Beginn des Spieles zu verabreden.

46. **Schlemm als Extratour.** In manchen Gesellschaften wird aber ein „Schlemm" als eine Extratour betrachtet und besonders regulirt, ohne den bisherigen Stand der Partie zu verändern. Diese wird da wieder aufgenommen, wo sie vor dem Schlemm gestanden.

47. **Kleinschlemm.** Wo man großen und kleinen Robber unterscheidet, kennt man in der Regel auch „Kleinschlemm" (s. Reg. 26). Kleinschlemm wird um 2 Points geringer als Großschlemm oder auch mit nur der Hälfte bezahlt. Wenn mit 5 Honneurs gespielt wird (29, 30), so kann mit einem Großschlemm die Partie doppelt ausgemacht werden, also der ganze Robber mit einem Male gewonnen sein.

---

*) Der Ausdruck Robber wird verschieden, manchmal sehr phantastisch gedeutet. Die englische Rechtschrift des Wortes ist „rubber", und diese wird wohl auch für die Bedeutung hinreichend Gewähr leisten. Rubber, vom Zeitworte to rub, so viel wie „auswischen", „wegwischen", d. h. die während der 2, bez. 3 Partien gemachten Notirungen und Zeichen wegwischen oder auswischen. Da diese vorläufigen Notizen nunmehr ihre definitive Regulirung finden, so kommt nach beendetem Spiel der „rubber", „Wischer", „Wegwischer", in Anwendung.

Z. B.	7 Tricks à 2	macht	14 Points,
	5 Honneurs	„	6 „
	zusammen zweimal 10 Points	=	20 Points.

Das würde etwa folgendermaßen berechnet werden:

2 Quadruple à 4	8 Marken,
für den Robber (Groß) . . .	7 „
für Schlemm (Groß) . . .	5 „
	20 Marken.

Wo jeder Trick 2 Points, jede Honneurstufe ebenfalls 2 Points (2, 4, 6) gerechnet wird, könnte man eben so gut die Partie von 1 bis 5 anstatt pärweise von 2 bis 10 fortschreiten lassen.

Das Anlegen der Partien.

Zum Anlegen dienen runde Marken oder gleichgroße Geldstücke, bei vier Spielern 16 an der Zahl, von Holz oder Elfenbein rc., je 4 anders gefärbt, in der Regel auf einer Seite bei jeglicher Farbe mit Ziffern von 1 bis 4 versehen. Es wird rechts angelegt, und jeder thut das für sich selbst. — Am üblichsten ist es wohl, mit Geldstücken anzulegen.

48. **Jeder Spieler** markirt nun mit seinem Satz von 4 Marken zu seiner Rechten den jedesmaligen Stand der Partie und des Robbers, und zwar wie folgt:

◎ } eine Marke blank bedeutet . . . . 1 Point.

◎ ◎ } zwei Marken blank bedeuten . . . . 2 Points,

◎ ◎ ◎ } drei „ „ „ . . . . 3 „

◎ ◎ ◎ ◎ oder ◎ ◎ / ◎ ◎ } vier Marken blank bedeuten 4 „

◎ / ◎ ◎ } drei Marken, wie neben gelegt, bedeuten . . . . 5 „

◎ / ◎ ◎ ◎ } vier „ blank bedeuten . . . . 6 „

◎ ◎ / ◎ } drei „ „ „ . . . . 7 „

◎ ◎ ◎ / ◎ } vier „ „ „ . . . . 8 „

◎ / ◎ / ◎ oder auch ◎ / ◎ / ◎ } drei Marken blank bedeuten . . . . 9 „

49. **Das Anlegen der zweiten Partie.** Um die erste gewonnene Partie von der zweiten zu unterscheiden und auch um zu markiren, wie die Partie gewonnen wurde, wird die Marke mit der betreffenden Ziffer umgewendet, die 1 wenn simple, die 2 wenn double, z. B. wie nebenstehend (◎ ④ ◎ / ◎), welches so viel bedeutet wie eine Partie quadruple gewonnen und in der zweiten auf 8 stehen.

Wird eine Partei in der zweiten Partie „geworfen“, indem die Gegenpartei diese Partie gewinnt, so muß erstere einziehen und legt nun ihre 4 Marken auf ein Häufchen, jedoch zu oberst die Marke mit der Ziffer, welche die von ihr vorher gewonnene Partie anzeigt: (4)

50. **Der Verpflichtung zum Anlegen** der Partien hat nur einer der beiden Partner. — Wer nicht zuverlässig genug ist oder wer das Anlegen ungern besorgt, überlasse dies lieber seinem Partner allein.

Bei Meinungsverschiedenheiten über den Stand der Partie gilt das „Angelegte“ als maßgebend. Wer daher nichts angelegt hat, kann auch nichts rechnen.

Spieler, welche den gebildeten Ständen angehören, werden natürlich von der augenblicklichen Zerstreutheit eines Mitspielers keinen Vortheil ziehen wollen. Doch ist es immerhin gut, im Anlegen eben so aufmerksam zu sein wie überhaupt beim Spiele.

[746.] B. Das Strohmannspiel.

Whist zu Dreien (à trois). Wie wir schon oben erwähnt, ist es unerläßlich, mit den Regeln des Whistspieles und dessen Eigenthümlichkeiten genauer vertraut zu sein, ehe man sich dazu versteht, in fremder Gesellschaft an einer Whistpartie theilzunehmen. Beim Whist mit dem Strohmanne gilt dies noch in höherem Maße, weil die aufgedeckten Karten des Strohmanns für gewisse Vorkommnisse eine sichere Richtschnur bieten.

Man beliebt neuerdings, öfters mit dem Strohmanne zu spielen, weil Whist zu Dreien viel interessanter ist, weil mit größerer Sicherheit darin vorgegangen werden kann und das gute Spielen mehr zur Geltung kommt.

1. Wenn Whist zu Dreien oder mit einer vierten stellvertretenden oder aber erst nach einer bestimmten Reihenfolge eintretenden vierten Person (vergl. S. 572 Reg. 17 u. s. f.) gespielt wird, so spielt man Whist „mit dem Strohmann“. Es bleibt hierbei einer der vier Plätze am Whisttische frei. Die dorthin fallenden Karten gehören dem „Strohmanne“, der imaginären, unthätigen Person, deren Thätigkeiten und Pflichten der gegenübersitzende Spieler übernimmt.

2. **Bestimmung der Plätze.** Jeder Mitspieler zieht aus einem der Packe oder Kartenspiele eine Karte, die gleichartigen Farben entscheiden über die Partnerschaft, wenn darüber nichts Anderes ausgemacht worden. Die beiden gleichartigen rothen oder schwarzen Farben gehören also zusammen, die einzeln zurückbleibende entgegengesetzte Farbe entscheidet über den Strohmann. Obenan sitzt Derjenige, welcher von zwei gleichartigen Farben die höchste gezogen, dann kommt quervor der Strohmann; gegenüber von seinem Partner, also untenan, nimmt Derjenige Platz, der die niedrigste der zwei gleichartigen Farben (z. B. Roth) gezogen.

3. **Die Theilhaberschaft** gestaltet sich derart, daß von den drei Spielern die zwei sich gegenübersitzenden eine Partnerschaft bilden, während der dritte Spieler die zweite Partnerschaft in sich vereinigt, indem er nicht nur mit seinen eigenen, sondern auch mit den gegenüberliegenden Karten, also für den Strohmann, spielt,. zahlt oder empfängt, mithin jedesmal doppelt so viel zu bekommen und zu erlegen hat, wie einer der anderen Mitspieler.

4. **Reihenfolge des Kartengebens.** Mit dem Farbenziehen, d. h. der Bestimmung der Plätze, ist auch die Reihenfolge des Kartengebens bestimmt. Der erste Kartengeber ist auch der erste Strohmann-Inhaber. Es steht ihm frei, entweder für sich oder den Strohmann zuerst Karte zu geben.

5. **Neue Partie.** Haben alle Theilnehmer ihren Robber, d. h. alle mit dem Strohmann gespielt, so kann entweder von neuem gezogen oder auch die bisherige Reihenfolge wieder beliebt werden.

6. **Mischen. Abheben. Trumpfmachen.** Es besorgt der Strohmannführer nicht nur das Kartengeben, sondern auch in der Regel das Abheben für seinen Strohmann; es steht ihm frei, entweder für sich oder den Strohmann zuerst Karte zu geben. Dagegen ist er vom Kartenmischen entbunden. In der Regel mischt dann sein Nachbar zur Rechten für seine Hand, der Nachbar zur Linken für den Strohmann; das Abheben der zweiten Karte zum Zwecke des Trumpfmachens wird dem Strohmannführer jedoch jedesmal zufallen.

7. **Die Karte des Strohmanns.** Die Karte für den Strohmann wird gleichfalls verdeckt gegeben, vor dem Ausspielen aber offen auf dem Tische im Halbkreise ausgebreitet. Dies besorgt der Strohmannführer selbst oder auch ein pausirender Mitspieler. Die Karten werden nach ihrer Farbe sortirt und nach ihrem Werthe rangirt; zur bessern Unterscheidung wechseln die Farben schwarz und roth; Trumpf wird zur Linken des Strohmannführers gelegt.

8. **Verdecktlassen der Strohmannkarten.** In manchen Gesellschaften ist es üblich, die Karten des Strohmanns bis nach dem ersten Stiche verdeckt zu lassen; dann wird der Strohmannführer entweder seine eigenen Karten oder die für den Strohmann zuerst aufnehmen, je nachdem der eine oder der andere zuerst zum Ausspielen oder Zugeben kommt, ohne vorher die andere Karte besichtigt zu haben.

9. **Spielen gegen die Schwächen.** Wer links vom Strohmann (rechts vom Strohmannführer) sitzt, muß gegen die Schwächen des Strohmanns spielen, d. h. er wird vorzugsweise solche Farben anspielen, in welcher der Strohmann nur niedere Karten (2, 3, 4 ... bis Bube) hat. — Ein Aß, nur von niederen Karten begleitet, kann allenfalls auch als Schwäche angesehen werden.

10. **Das Quetschen.** Da das Spielen „gegen die Schwächen" hauptsächlich den Zweck hat, etwaige Mittelkarten „in der Hand zu quetschen", so ist es rathsam, eine niedrige Karte anzuspielen, doch womöglich „höher als der Tisch", d. h. höher als die höchste Karte des Strohmanns. — Diese Regel kann eine Abänderung erfahren, wenn der Spieler z. B. Aß und nur noch eine niedere Karte in der Farbe hat. In diesem Falle wird er nur das Aß und hierauf die niedere Karte spielen, um womöglich seinen Partner ans Spiel zu bringen, jedenfalls aber, um beim dritten Male trumpfen zu können.

11. **Trumpfspiel.** „Trumpf spielen ist die Seele des Spieles" — das gilt vornehmlich beim Spielen zu Dreien. Ist der Strohmann schwach im Trumpf, so muß Trumpf unter allen Umständen gespielt werden, um den Strohmann darin ungefährlich zu machen. Weniger rathsam ist dieses, wenn der Strohmann viele kleine Trümpfe hat.

12. **Spielen gegen die Forcen.** Wer rechts vom Strohmann sitzt, muß gegen dessen „Forcen" (hohe Karten) spielen, vorzugsweise gegen solche, die nicht geschlossen sind, also gegen Aß und Dame, oder König und Bube 2c. Dies gilt auch vom Atout.

Es geschieht dies schon aus dem bei 10 angegebenen Grunde, also um die Mittelkarten des Strohmanns zu „quetschen", beziehungsweise dem Partner eine hohe Karte frei zu machen. Angenommen, der Strohmann hätte Aß und Dame und der Spieler rechts den König, so wäre es von diesem schon viel gewagter, vom Könige weg in die Farbe hineinzuspielen; man thut es aber dennoch manchmal, wenn der Strohmannführer ein furchtsamer Spieler ist.

13. **Spiel gegen geschlossene Karten.** Auch hier hat es keinen Zweck, gegen eine geschlossene Karte (Aß, König, Dame .... König, Dame, Bube 2c.) zu spielen; man wird es ohne besonderen Grund dazu lieber vermeiden.

14. **Zur zweiten und dritten Hand.** Wie im großen Ganzen auch hier alle Hauptregeln des Whistes zu Vieren in Geltung bleiben, so ist auch beim Strohmannspiel zur zweiten Hand eine niedere Karte zuzugeben, dagegen in der dritten Hand die höchste Karte. Wer diese Regel nicht befolgt, muß angeben können, weshalb. — Ein guter Grund für zweite Hand würde sein, wenn sie die höheren Karten: Aß. König, Dame, oder mindestens Aß und König, oder eine geschlossene Karte in der Hand hat. — In dritter Hand wird als Grund respektirt werden, daß man dem Gegner dazwischenliegende hohe Karten abfangen wollte.

15. **Invitten.** Hinsichtlich derselben gilt das S. 566 sub 18 Gesagte, ebenso das in Bezug auf die dreizehnte Karte (Reg. 19) und das in betreff des Stichewegstechens Bemerkte. — Wer Aß und König oder Aß, König, Dame 2c. hat, spielt mithin zuerst die niedrigere Karte aus, um damit dem Partner anzudeuten, daß man auch die höheren Karten habe. Wer König und Dame 2c. hat, wird, wenn er links vom Strohmanne sitzt, die niedrigere Karte anspielen, sitzt er rechts, so spielt er die höhere.

Eine Farbe anspielen, in welcher der Strohmann Renonce ist, die mithin bei ihm nicht vorhanden sein kann, würde sicherlich, solange der Gegner noch Atout hat, ein Fehler sein, zumal wenn man sich noch anders helfen konnte.

16. Beim Whist zu Dreien gilt erst recht, daß man wisse (vornehmlich mit Rücksicht auf Atouts), was ausgespielt wird. — Es gelten überhaupt alle sonstigen, durch Vorstehendes nicht aufgehobenen Regeln des Spieles zu Vieren.

[747.] **Whist mit „fliegendem“ Strohmann.**

(Bei vier oder mehr Theilnehmern.)

17. Wenn vier oder mehr Personen am Whistspiel theilnehmen, so wird nach der in Regel 2 angegebenen Weise vorgegangen. Wer die niedrigste Karte zieht, giebt zuerst Karten, hat zuerst den Strohmann und kann beliebig seinen Platz wählen. Nr. 2 und Nr. 3 sind seine Gegner — Nr. 2 zur Linken des Strohmanns, Nr. 3 zu dessen Rechten. Nr. 4 wird entweder vor dem Strohmanne Platz nehmen und sich, soweit es geht, nützlich machen (Buchführen, Karten zusammennehmen, den Strohmann auflegen ꝛc.), oder er wird sich sonstwie beliebig unterhalten. Ebenso werden es Nr. 5 und folgende machen.

18. Sobald Nr. 1 seinen Robber beendet hat, verläßt er seinen Platz. Nr. 2 übernimmt nun den Strohmann und kann entweder an seinem Platze bleiben oder wird (wenn er aus Höflichkeit Nr. 3 zum Aufstehen und Platzverändern nicht veranlassen will) den soeben leer gewordenen Platz von Nr. 1 einnehmen. Nr. 3 setzt sich zur Rechten von Nr. 2 links vom Strohmann oder bleibt sitzen. Nr. 4 tritt als Partner von Nr. 3 diesem gegenüber ein. Bei der vorletzten Nummer tritt Nr. 1 wiederum ein, und zwar als Gegenpartner ꝛc., bis sämtliche Nummern erschöpft sind. Es wird sodann entweder von vorn wieder begonnen oder von neuem gezogen.

19. In der Regel sollten sämtliche Robber beendigt sein, ehe es einem Theilnehmer erlaubt ist, auszuscheiden.

20. Nur die am Spiele thätig gewesenen Mitglieder zahlen oder empfangen. Die pausirenden Nummern zahlen nichts und empfangen nichts.

[748.] **C. Cayenne-Whist.**

Dasselbe, ein „gepfeffertes“ (?) Whist, ist ein Zwischending von Whist, Solo oder L'Hombre. Es wird gern da gespielt, wo man größere Mannigfaltigkeit und Chancen in das Spiel bringen, oder den ruhigen, leidenschaftslosen Verlauf desselben etwas beschleunigt und wandelbarer sehen möchte.

Außer den beim Whist üblichen Hauptregeln treten hier noch folgende Modifikationen in Kraft:

1. Cayenne wird von vier Personen und von zwei Partnerschaften gespielt.
2. Karte wird wie beim gewöhnlichen Whist gegeben, ebenso Trumpf gemacht.
3. **Atout bestimmen.** Der Kartengebende kann auch eine andere als die im zweiten Pack aufgeworfene Farbe zum Atout erklären. — Die Farbe, die er zum Atout macht, muß dem Aiden recht sein.
4. **Farbewahl.** Bleibt er bei dem aufliegenden Trumpf, so spielt er „Cayenne“ oder erste (beste) Farbe; er spielt die zweite, wenn er bei z. B. aufliegendem Coeur die andere rothe Farbe, also Carreau, wählt, bei Schwarz z. B. statt Pik die andere schwarze Farbe, also Treff, zum Trumpf macht. Spielt er die gerade entgegengesetzte Farbe, also bei aufliegendem Roth die schwarze, resp. bei der schwarzen die rothe, so spielte er die dritte oder schlechte Farbe.
5. **Das Schieben.** Vermag der Kartengeber sich zum Atoutmachen nicht zu entschließen, so „schiebt“ er das Atoutmachen seinem Aiden zu. In der Regel ist das Zurückschieben nicht gestattet; unter allen Umständen müßte es vorher verabredet worden sein.
6. Weitere Nuancirungen des Cayennespieles sind:
   a. Das Grandspiel — d. i. Whist ohne Atout.
   b. Das Null- oder Misèrespiel, wobei es darauf ankommt, daß wenige oder gar keine Stiche gemacht werden; die Tricks über sechs kommen mithin der Gegnerschaft zugute.
   c. Nachdem der Kartengeber und sein Partner sich erklärt haben, steht es (wo so verabredet) der Gegenpartei frei, Grand oder Null zu spielen, falls der Kartengeber, beziehungsweise sein Partner nicht schon von vornherein sich für Grand oder Null erklärt haben.
7. **Anlegen der Tricks.** Dies erfolgt wie beim gewöhnlichen Whist. — Beim Verbleiben bei der aufliegenden (besten) Farbe zählt der Trick drei, bei der zweiten Farbe zwei, bei schlechter Farbe eins. Beim Grand- und beim Misère- (Null-) Spiel zählt der Trick in der Regel drei, auch vier Points, nach jemaliger Uebereinkunft.
8. **Honneurs** werden beim Cayenne (erste, beste Farbe) doppelt berechnet, bei zweiter und schlechter Farbe aber nur einfach. — Bei Grand und Null giebt es Honneurs nicht.

Boston.

(749.) Zum Bostonspiel gehören vier Spieler, ein vierseitig freier Spieltisch, zwei volle Spiele französischer Karten, vier Markenkästchen mit Marken in je vier verschiedenen Farben: roth, blau, gelb und weiß, zum Bezahlen, eine Tabelle zum Nachsehen, wie viel die Spiele gelten, zwei Untertassen zum Setzen der Spielmarken, ein Bogen Papier und ein gutgespitzter Bleistift zum Anschreiben der Bête. Damit der Bogen unter den Tassen fest aufliege und nicht hin- und herrutsche, klemmt man ihn in der Mitte zwischen die Tischspalte und schlägt ihn dann nach beiden Seiten aus einander, oder man befestigt ihn mit Wachs an den vier Ecken. Die Tabelle ist nach einer bestimmten Berechnung gemacht, doch giebt es „hohe“ und „niedrige“ Tabellen. Der Chelem oder Schlemm wird immer mit 10 Points bezahlt. Eben so viel gilt der einfache Block, den jeder Spieler bei Beginn des Spiels setzen muß und dessen Stehen oder nicht mehr Stehen den Mäßstab für die Berechnung der Bête bei einem verlorenen Spiele giebt. Der nicht gezogene Block gilt 20 Points, wenn jemand „darauf fällt“. Die gemachten Stiche werden sogleich aus der Tasse, in die man sie hineinspielt, zusammengenommen und so halb über einander gelegt, daß ihre Anzahl schnell zu übersehen ist. Nur der letzte Stich darf auf Begehr vor dem Ausspielen noch einmal angesehen werden, nachdem er schon zusammengenommen war. Wer „vor der Hand“ zuwirft, zahlt Strafe. Ebenso wer vergiebt. Wer eine Karte beim Geben fallen läßt, so daß sie umschlägt, muß neuen Kartenstamm — und einen Fisch oder 4 Points — setzen, darf aber noch einmal geben, doch nicht Der, welcher „vergeben“ hat. Vor jedem Kartengeben muß der zur rechten Hand des Gebers Sitzende abheben — was bei Unterlassung 4 Points Strafe kostet — während das Geben weiter rückt. Der dem Geber Gegenübersitzende mischt das zweite Spiel Karten für das nächste Geben und macht durch Abheben und Auflegen der untersten Karte „die beste“ Farbe. Gewöhnlich giebt man erst sechs, dann sieben Karten oder umgekehrt, es ist aber auch erlaubt, die dreizehn Karten in jeder andern Weise abzutheilen.

Die Bête schreibt sich jeder selber an und löscht sie, wenn sie gewonnen sind; sie gehen bei den Spielen „mit“ und zwar von oben herab, nämlich stets das höchste Bête, den anderen voran. Stehen mehrere kleine Bête und man will rasch „aufräumen“, so läßt man sie wohl auch zusammen gehen. Die Bête steigern sich, je nachdem schon welche angeschrieben sind und nach den Blöcken, die noch stehen. Wenn Zwei zusammen ein Spiel verlieren — in dem Falle, daß auf ein angesagtes Spiel jemand „mitgegangen“ oder Whist war — so schreiben sie entweder gemeinschaftlich oder jeder für sich ein Bête, oder auch nur der schreibt eines, welcher von Beiden die Unterstiche hat. Bei einem hohen Spiel kann man sich den Whist „verbitten“, bei Boston oder fünf Stichen — das niedrigste Spiel — muß Einer mitgehen.

Ein angesagtes Spiel kann auch „geworfen“ werden, wenn Der, welcher sich beim Ansagen übereilt hat, eine Karte übersehen u. dgl.; zwar darf er dann — wenn noch nicht ausgespielt war — keinen Spielverlust zahlen, muß aber Bête schreiben. Es muß stets „bedient“, d. h. in der Farbe zugegeben werden, welche ausgespielt wird, wenn man nicht Renonce darin, keine Karte mehr von der Farbe hat.

Das Ueberbieten besteht, wie von selbst verständlich, darin, daß von der „Hinterhand“ ein höheres Spiel angesagt wird, oder es heißt — auch so viel — woraus erhellt, daß der Ueberbietende in einer bessern Farbe zu spielen gedenkt. Mitunter kommt es auch wohl vor, daß beide Ansager in der bessern oder besten Farbe spielen wollen, dann geht der Zweite entweder mit, oder er „paßt“ und sucht das Spiel verloren zu machen. Alle Karten der Farbe, in welcher gespielt wird, sind Trümpfe und die niedrigste, also die Zwei, sticht die höchsten Karten; Aß, König u. s. w. in jeder anderen.

Der Einsatz für das Geben oder der Stamm wird bei jedem neuen Spiel abgesetzt, ist aber ein Spiel verloren, so bleibt er stehen, was über vier Points in der oberen Tasse ist, wird von dem nächsten Gewinner gezogen.

Bei dem vierten Spiel, also wenn vier Fische unten liegen, geht der Rock. Jetzt kommen alle Blöcke, die bereits gezogen waren, wieder heran und die noch nicht gezogenen gelten doppelt so viel wie jene, nämlich 20 Points. Es wird sich jeder hüten, auf den Rock leichthin ein Spiel anzusagen, da im Fall des Verlierens er ein sehr hohes Bête zu schreiben hätte. Die Honneurs werden bei allen Spielen mit berechnet; man spielt mit deux, quatre auch cinque honneurs: Aß — König — Dame — Bube — Zehn.

Durch Kartenziehen werden die Plätze bestimmt und wer zuerst giebt, je nachdem es ausgemacht ist. Liegt Coeur oben, so ist Carreau die zweite, Pique und Treff die schlechte Farbe; liegt Treff oben, Pique die zweite und Coeur und Carreau die schlechte, und so bei den anderen die Folge. Wer bei einem angesagten Spiel Whist sein will, muß vier Stiche sicher haben, bei Boston oder fünf Stichen drei zu machen suchen. Der links vom Kartengeber sitzt, hat die Vorhand.

Wenn auf den Rock alle passen, muß jeder 4 Points Kassenstand setzen und wird dann misère générale gespielt, indem sich jeder bemüht, die wenigsten Stiche oder gar keinen zu bekommen. Wer die meisten hat, schreibt Bête. Haben zwei oder drei gleichviel, so wird das Bête getheilt oder, je nachdem es vorher ausgemacht ist, es wird auch kein misère générale gespielt, sondern geworfen.

Wenn der Rock geht, sind sechs Stiche das niedrigste Spiel, Boston oder fünf Stiche dürfen auf den Rock nicht gespielt werden.

Im Drei-Boston — wenn Drei spielen und eine Farbe bis auf die deux honneurs darin, und sämtliche Zweien der anderen drei Farben weggelegt sind — spielt jeder sein Spiel allein. Die beste Farbe ist immer Coeur, die zweitbeste die aufliegende rc. Sonst giebt es keine weiteren Abweichungen von dem gewöhnlichen Boston.

Die Benennung des Spiels stammt von der Stadt Boston aus der Zeit der amerikanischen Freiheitskriege, wo man mit der Misère viel zu kämpfen hatte und darum diese Bezeichnung für die Spiele wählte, in denen keine Stiche gemacht werden durften.

Bei petite misère darf Der, welcher es angesagt, eine Karte weglegen und muß dann stichfrei bleiben.

Bei grande misère ouverte deckt er nach dem ersten Stich die ganze Karte auf. Bei grande révolution legen alle vier Spieler ihre Karten offen auf den Tisch und dürfen sich darüber berathen, wie sie Den, der das Spiel angesagt, zu Fall bringen können.

Man spielt auch misère troquante, bei welchem man eine gefährliche Karte gegen eine andere, die man sich ausbittet, eintauscht und misère à quatre as. In diesem letztern Spiel werden die vier Asse aufgelegt, und Der, welcher das Spiel angesagt hat, ist nur verpflichtet, die drei letzten Stiche zu bedienen, vorher darf er abwerfen, was er will.

Beim Misèrespielen muß man in der Hinterhand suchen, sehr hohe Blätter abzuwerfen, oder den Misèrespieler in die Mitte zu bekommen und in Verlegenheit zu bringen, so daß er niedrig zuzugeben gezwungen ist.

Grandissimo, ein Stichspiel, wird in keiner bestimmten Farbe angesagt und gilt so viel wie in der besten und schlechten zusammen. Dieses Spiel bedingt, besonders wenn man nicht die Vorhand hat, die höchsten Honneurs, sonst bleibt Der, welcher es angesagt, leicht sitzen, namentlich in dem Falle, daß eine lange Farbe hinter einander weggespielt wird und er genöthigt ist, hohe Karten zuzugeben. Die Honneurs werden in diesem Spiele aber nicht berechnet.

Ein nicht überall bekanntes Spiel ist das russische Boston, in welchem einer von den vier Spielern — immer der erste — nur eine Karte und die anderen drei siebzehn Karten bekommen, ihm aber je vier abgeben müssen, wobei er möglicherweise, wenn alle zufällig dieselbe Farbe abwerfen, dreizehn Stiche bekommen kann, oder auch, wenn jeder seine niedrigsten Karten abwirft, grande révolution zu spielen vermag. Es muß daher mit großer Vorsicht beim Wegwerfen vorgegangen werden.

Schafkopf.

(750.) Unser beliebtes deutsches Schafkopfspiel ist aus dem Tarok — ursprünglich Trappolaspiel — entstanden. Es verdankt seinen Namen dem frühern Brauche, den Verlauf des Spieles durch mit Kreide auf den Tisch gezeichnete Striche, welche schließlich eine entfernte Aehnlichkeit mit einem Schafkopfe bekommen, zu markiren.

Der Schafkopf wird auf sehr verschiedene Weise, jedoch stets mit deutschen Karten, und zwischen 3, 4, 6 und 8 Personen gespielt. Als höchste Trümpfe (Wenzel) gelten bald nur die Unter, bald sämtliche Ober und Unter, bald nur Eichel- und Grünober. Man verwendet entweder die einfache Karte mit 32 Blättern oder eine doppelte Karte mit herausgenommenen Sieben und Achten. Die Theilnehmer spielen entweder in Kompagnien oder jeder für sich.

I. Die ursprünglichste Art des Schafkopfes ist der wendische Schafkopf, von vier Personen mit 32 Blättern und zwei durch das Los zu bestimmenden Kompagnien gespielt. Die vier Unter sind die höchsten Trümpfe (Wenzel) in folgender Ordnung:

Eichel-, Grün-, Roth-, Schellenunter. Es existiren demnach jedesmal elf Trümpfe. Die Vorhand meldet zuerst an oder paßt 2c. Passen Alle, so macht der höchste Wenzel Trumpf zum sogenannten „Zwangsspiel". Die Farben gelten meist als gleichberechtigt; wer in einer Farbe fünf Karten hat, muß anmelden, und die Farbe wird Trumpf. Hat ein Anderer eben so viel Trümpfe, dann entscheidet die Zahl der Augen, wer zu spielen hat, wobei Aß, König, Ober, Unter je zehn, die anderen nach ihrem Inhalte zählen; kann Einer jedoch mehr als fünf Trümpfe machen, dann gelten diese. Für den Gewinn des Spieles entscheidet die Mehrheit der eingestochenen Augen, wobei jedoch Aß 11, König 4, Ober 3, Unter 2, unbeschadet ihrer Wenzeleigenschaft, und Zehner 10 Augen, die anderen Karten nichts zählen. Mit 61 Augen ist das Spiel einfach, mit 91 doppelt gewonnen, was durch einen, beziehungsweise zwei Striche zu markiren ist.

II. Eine andere sehr beliebte Art des Schafkopfes wird unter Vier oder unter Drei (wobei Einer mit dem „blinden" spielt) mit doppelter Karte, aber ohne Sieben und Achten gespielt. Schellen ist immer Trumpf, Eichel- und nach ihm Grünober sind die höchsten Trümpfe, dann folgen die Wenzel, Aß, König, Ober, Zehn, Neun. Da jede Karte doppelt vertreten ist, so giebt man stets der zuerst gespielten den Vorzug. Wenn ein gleichartiges Blatt auf ein anderes fallen muß, so wird dies mit „brummen" bezeichnet. Wer den Alten („Eichelober") brummen läßt, muß hier und da Strafe zahlen. Wer vier Striche macht, gewinnt einen Kopf, und zwar doppelt, wenn die Gegner keinen Stich haben (sogenannter „Jungfernkopf"). „Schwarz", das heißt alle Stiche machen, gilt als Extrakopf, 121 Augen gewinnen und zwar einen Strich, weniger als 61 Augen machen einen „Schneider", gleich zwei Striche.

III. Eine dritte Art des Schafkopfes wird unter vier Personen vorgenommen, wobei jeder für sich — nicht um Augen, sondern um Stiche — spielt; gemeldet wird nicht, sondern Schellen ist (nebst den Wenzeln) immer Trumpf. Jeder Spieler muß zwei Stiche machen; für jeden Ueberstich bekommt er eine Marke; für jeden Unterstich zahlt er eine. Farbe muß bedient werden. Bei Renonce wird getrumpft und übertrumpft. Wer Trumpf verleugnet, kann in der Folge keinen Stich auf Trumpf machen.

IV. Vierte Art wie ad I mit 6 Wenzel, nämlich: Eichelober (der Alte), Grünober, Eichel-, Grün-, Roth-, Schellenunter.

V. Fünfte Art wie ad I mit 8 Wenzel: Eichel-, Grün-, Roth-, Schellenober und Eichel-, Grün-, Roth- und Schellenunter.

VI. Sechste Art. Mit 6 Wenzeln (wie ad IV); doch wird nicht angemeldet; Schellen ist beständig Trumpf. Der Inhaber des Eichelober (Alten), wenn er das Spiel nicht gewinnt, verliert außer dem Spiele selbst, in Gemeinschaft mit seinem Partner, einen Point (Marke, Strich) an die Gegner. Im übrigen wie ad I.

VII. Siebente Art. Unter 6 Personen mit 6 Wenzeln (ad IV) und 36 Karten (indem die Sechsen hineingenommen werden). Je nach Verabredung wird angemeldet, oder Schellen ist beständiger Trumpf. Die Theilnehmer theilen sich in zwei Parteien.

VIII. Achte Art. Unter sechs Personen mit doppelter Karte, aus welcher die Achten und Sieben entfernt werden und mit 12 Wenzel. Schellen ist immer Trumpf. Die Mitspieler theilen sich in zwei Parteien. Es wird entweder um Stiche oder um Augen gespielt. (Vergl. ad II, dessen Regeln auch hier gelten.)

IX. Neunte Art. Unter 8 Personen in 2 Parteien mit 3 Karten von 64 Blättern und 16 Wenzeln. Im übrigen wie ad I.

Solo.

(751.) Solo (auch deutsch L'Hombre genannt) ist dem L'Hombre verwandt, doch weniger komplizirt. Es kann mit deutschen oder mit Piquetkarten gespielt werden. Bei der deutschen Karte fallen die Sechsen weg; bei der Piquetkarte die Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen, so daß in jedem Falle nur noch 32 Blätter übrig bleiben.

Spielregeln:

1. Die Karten folgen im Range: Sieben (Regel 2, b), Acht, Neun, Zehn, Bube (Unter), Dame (Ober; Regel 2, a), König, Aß.

2. Von diesen Karten haben die nachstehenden drei spezielle Bezeichnungen und von den obigen abweichenden Rang:

a. Die Kreuzdame (Eichelober) wird Spadille oder Alter genannt und ist immer der höchste Trumpf, welche Farbe auch immer Trumpf sein mag.

b. Die Sieben der jedesmaligen Trumpffarbe wird Manille oder Spitze genannt und ist der zweithöchste Trumpf. Die Sieben wird also entweder die niedrigste Karte in ihrer Farbe (wenn dieselbe nicht Trumpf ist) oder die zweithöchste im Spiele sein, wenn deren Farbe Trumpf ist.

c. Die Piquedame (Grünober) wird Baste genannt und ist unter allen Umständen der dritthöchste Trumpf, welche Farbe auch „die beste" sein mag.

Anmerkg. I. Spadille, Manille und Baste heißen auch Matadore. Spadille und Baste sind es unbedingt, denn Manille wird es erst dadurch, daß ihre Farbe Trumpf ist.

Anmerkg. II. Bei Berechnung der Spesen kommen die „drei Matadore" unter dieser Bezeichnung mit in Betracht (Regel 7, m und n).

Anmerkg. III. Bei der Großfrage (Regel 6, c) sind es Spadille und Baste, welche unter der Bezeichnung: „die beiden Matadore" auftreten.

Anmerkg. IV. Sonach giebt es bei jeder Partie, wenn Roth oder Schellen Coeur oder Carreau) Trumpf ist, zehn Trümpfe, nämlich von oben herab: Spadille, (Eichelober), Manille (Trumpfsieben), Baste (Grünober), Aß, König, Ober (Dame), Unter (Bube), Zehn, Neun, Acht. Ist Grün oder Eichel (Pique oder Kreuz) Trumpf, so existiren nur neun Trümpfe, weil da der Ober bereits als Baste oder Spadille auftritt.

3. Unter den vier Farben hat Eichel (Kreuz) den Vorrang und heißt Couleur par excellence.

Anmerkg. In manchen Gegenden wird mit fliegender Couleur (Farbe) gespielt, worüber im Anhange das Nähere gesagt ist.

4. Es wird nach „Stichen" gerechnet, fünf Stiche machen eine Partie; beim Tout (siehe weiter unten) alle.

5. Farbe muß „bekannt" werden, also auch wenn „Trumpf" (wozu auch die Matadore gehören) anspielt; wer Renonce ist, der muß „trumpfen" oder (eine beliebige andere Farbe) „abwerfen". (Vergl. auch den Anhang, Artikel „Verleugnen".)

6. In dem Spiele sind folgende Touren möglich, die sich überbieten.

a. die einfache Frage;
b. die Couleurfrage;
c. die große Frage;
d. Solo;
e. Couleursolo;
f. Forcé;

ferner:
I. Prima oder „die Ersten";
II. Tout (angesagt oder fortgespielt).

ad a. Die einfache Frage ist, wenn in irgend einer „Beifarbe" (Nichtcouleur) mindestens fünf Stiche mit Hülfe eines Aiden: „des Rufes" angesagt werden. In diesem Falle hat der „Frager", wenn die Partie ihm verbleibt, einen der Mitspieler zu Hülfe „zu rufen". Dies geschieht, indem Ersterer ein Aß, welches er nicht hat (und das nicht von der Farbe ist, die er zum Trumpf machen will) „anruft".

Anmerkg. I. Gewöhnlich erfolgt dies gleich bei der Trumpferklärung mit folgenden Worten: Schellen (oder Roth, oder Grün) mit Roth (oder Grün oder Eichel), Aß. Diese Worte bedeuten: ich erkläre „Schellen" zum Trumpf und erwähle denjenigen der Mitspieler, welcher das rothe Aß besitzt, zum Kompagnon.

Anmerkg. II. Der in dieser Weise „Angerufene" darf sich nicht sofort erklären, erst dann, wenn die Farbe des angerufenen Asses zum ersten Male ausgespielt wird, indem er das angerufene Aß zugiebt, gleichviel ob dies zu seinem Vortheil oder Nachtheil ist. Beim fünften Stich jedoch, wenn bis dahin das gerufene Aß noch nicht gespielt worden, hat der Frager das Recht, den Aiden zur Erklärung „aufzufordern". Damit verlieren sie aber das Recht, auf den Tout zu spielen. Die auf diese Weise zusammengeketteten zwei Spieler haben die Aufgabe, die Partie gegen die beiden anderen zu gewinnen, indem sie zusammen mindestens fünf Stiche machen.

Anmerkg. III. Ruft ein Frager aus Versehen ein Aß, welches er selbst besitzt, so muß er einen Solo spielen, d. h. er hat sich selbst gerufen.

ad b. Die Couleurfrage unterscheidet sich von der „einfachen Frage“ nur dadurch, daß in derselben die Eichel=(Kreuz=)Farbe Trumpf ist. Sie geht der „gewöhnlichen“ voran und wird höher bezahlt.

Anmerkg. Es ist Spielregel, daß niemand eine „Frage“ mit „Rufen“ machen darf, wenn er nicht mindestens einen Matador oder die Manille (die Sieben seiner Trumpffarbe) in seinen Karten hat. Geschieht dies dennoch und die Partie geht verloren, so trägt der „Frager“ ganz allein den Schaden, d. h. er bezahlt ganz allein die Bête und die beiden Gegner (s. weiter unten). Wird die Partie aber gewonnen, so theilen beide Aiden den Gewinn. Ein Solo dagegen kann ganz nach eigenem Ermessen unternommen werden.

ad c. Die Großfrage. Wer in seinem Spiele die beiden Matadore (Spadille und Baste) hat, muß „Groß“ fragen; er „ruft“ alsdann gleichfalls ein beliebiges (in seinem Spiele nicht vorhandenes) Aß und der Besitzer desselben wird, wie bei einfachen oder Couleurfrage, zum Aiden, jedoch mit der Verpflichtung den Trumpf zu bestimmen, doch nicht in der Farbe des gerufenen Asses.

Anmerkg. Die Großfrage geht der einfachen und der Couleurfrage voran, muß aber den Soli weichen.

ad d. Solo. Der Frager unternimmt es allein, ohne Hülfe eines Mitspielers, mindestens fünf Stiche zu machen. Wie bei der einfachen Frage, so bestimmt er auch hier eine der drei Beifarben zum Trumpf.

ad e. Couleursolo unterscheidet sich wiederum vom einfachen Solo nur dadurch, daß in demselben die Eichel=(Kreuz=)Farbe Trumpf ist.

ad f. Forcé. Wenn Alles paßt, so muß Der, welcher die Spadille (den Alten) in der Hand hat, ein Aß rufen, welches Trumpf macht, wie bei Groß (ad c), doch wird Forcé nur wie die Frage (einfach oder Couleur) bezahlt.

Anmerkg. I. Forcé tritt nur dann ein, wenn Alle gepaßt haben.

Anmerkg. II. In vielen Gegenden spielt man Forcé überhaupt nicht, sondern giebt weiter und läßt den Kartenstamm dadurch anwachsen. Ferner:

ad I. Die Prima oder „die Ersten“. Werden die ersten fünf Stiche hinter einander gemacht, bevor die Gegner einen Stich haben, so wird dafür 1 oder 2 Points (Regel 7, g und h) gezahlt. Machen die Gegner die ersten fünf Stiche, so wird es zur Konterprima und muß eben so hoch bezahlt werden.

ad II. Der Tout: wenn anstatt der vorgeschriebenen fünf Stiche sämtliche acht Stiche gemacht werden. Der Tout kann entweder vor Beginn der Partie „angesagt“ oder beim Ausspielen der sechsten Karte „weiter gespielt“ werden. Haben die beiden Aiden bereits die ersten fünf Stiche (die Prima) gemacht, so kann Derjenige von ihnen, welcher am Stiche ist, auf den Tout spielen, indem er ohne Aufenthalt weiterspielt. Mit dem Ausspielen der sechsten Karte ist der Tout provozirt, und geht einer der noch vorhandenen drei Stiche verloren, so auch der Tout.

Anmerkg. I. Bei Berechnung des Tout fällt die Prime (die Erstere) weg.

Anmerkg. II. Geht ein fortgespielter Tout verloren, so begnügt er sich mit der Prime (die Ersten); die gewonnene Frage und Matadore ꝛc. werden dennoch bezahlt. Geht aber ein angesagter Tout verloren, so geht Alles verloren und muß eben so hoch an die Gegner gezahlt werden, wie diese im entgegengesetzten Falle zu zahlen hätten.

Anmerkg. III. Der angesagte Tout ist nur bei Solo oder allenfalls bei Grand möglich, denn es liegt in der Natur der Sache, daß weder der Frager noch der Gerufene schon vor Beginn des Spieles zu beurtheilen im Stande sind, ob sie sämtliche acht Stiche werden machen können. Dies stellt sich erst im Laufe des Spieles heraus.

7. Gespielt wird um Points oder Marken, die einen beliebigen, meist nur geringen Geldwerth repräsentiren:

a. die einfache Frage	1 Point,
b. die Couleurfrage	2 Points,
c. die Großfrage, einfach (Beifarbe) .	3 „
d. die Groß=Couleurfrage	4 „
e. Solo (Beifarbe)	1 Point,
f. Couleursolo	2 Points,

g. Prime (Beifarbe) . . . . 1 Point,
h. dieselbe in Couleur . . . . 2 Points,
i. der Tout (Beifarbe) weitergespielt . 2 „
k. derselbe in Couleur . . . . 4 „

jedoch fällt bei i und k die Prima (g und h) weg; vgl. Regel b, ad II;

l. der angesagte Tout . . . . . . Alles doppelt.

Hierzu kommt noch:

m. die drei Matadore, einfach . . . . . 1 Point,
n. die drei Matadore, Couleur . . . . 2 Points,

wenn die Aiden zusammen oder der Solospieler allein in der Hand die drei höchsten Trümpfe: Spadille, Manille und Baste, gehabt haben. Ist das Gegentheil der Fall, d. h. haben die Aiden oder hat der Solospieler keinen der drei höchsten Trümpfe in der Hand gehabt, so wird dasselbe zum

o. Kontermatador und wird wie m und n bezahlt.

Bei Beginn des Spieles setzt jeder einen Point, und eben so viel, wer giebt, was den Stamm bildet, um welchen jedesmal gespielt wird, und für jedes verlorene Spiel muß der Frager oder Solospieler eben so viel Bête (Strafe) setzen, wie Kartenstamm steht. Alle diese Points kommen in die „Tolle" (Schatulle) oder Tasse. Nach jedem gewonnenen Spiele entleeren der oder die Gewinner das Tellerchen. Bei der Frage theilen die beiden Aiden. Beim Solo nimmt der Gewinner den ganzen Einsatz. Beim verlorenen Spiele bleiben Kartenstamm und Bête für das nächste Spiel. Ist nur ein Point in der „Tolle", so bleibt dieser, bis durch das neue Kartengeben ein zweiter Point hinzugekommen.

Anmerkg. I. Mäßige Spieler lassen neben dem Kartenstamme immer nur ein Bête oben stehen, die ferneren Bête legen sie herunter (in ein zweites Tellerchen) und nehmen dieselben einzeln wieder herauf zu jedem gewonnenen Spiele. Bête beträgt jedesmal so viel, wie im obern (oder alleinigen) Tellerchen steht.

Anmerkg. II. Was nach Beendigung des Spieles in der Schatulle verbleibt, wird gleichmäßig unter die Spieler vertheilt.

Anmerkg. III. Bemerkt wird, daß die soeben aufgestellten Zahlungs- und Einsatzbedingungen keiner festen Regel unterliegen. Manche Spieler lieben es, bei Berechnung der Partien einer andern als der von uns befolgten Progression zu folgen: andere zahlen für die einfache Frage nichts; das „Bête" wird manchmal zur vollen Höhe der ganzen „Tolle" festgesetzt, je nachdem man „hoch" oder „niedrig" spielen will. Es ist daher Sitte, vor Beginn des Spieles die verschiedenen Bedingungen durch Vereinbarung festzustellen.

Anmerkg. IV. Nach den oben aufgestellten Sätzen kann bei jeder Tour folgender Gewinn oder Verlust stattfinden:

a. die einfache Frage oder Forcé . . . . 1 Point,
dieselbe mit Prima oder mit (Konter) 3 Matadore 2 Points,
„ mit Prima und mit (Konter) 3 Matadore 3 „
„ mit Tout ohne 3 Matadore . . . . . 3 „
„ mit Tout und 3 Matadore . . . . . 4 „
b. die Couleurfrage oder Couleurforcé . . . . . 2 „
dieselbe mit Prima oder mit (Konter) 3 Matadore 4 „
„ mit Prima und 3 Matadore . . . . . 6 „
„ mit Tout ohne 3 Matadore . . . . . 6 „
„ mit Tout und 3 Matadore . . . . . 8 „
c. die Großfrage einfach . . . . 3 „
dieselbe einfach mit Prima oder Matador . . . 4 „
„ einfach mit Prima und 3 Matadore . . 5 „
„ einfach mit Tout ohne 3 Matadore . . 5 „
„ einfach mit Tout und 3 Matadore . . 6 „
„ mit angesagtem Tout 10 (resp. Matadore) 12 „
„ Couleur . . . . 4 „
„ Couleur mit Prima oder 3 Matadore . 6 „
„ Couleur mit Prima und 3 Matadore . . 8 „
„ Couleur mit Tout ohne 3 Matadore . . 8 „

dieselbe Couleur mit Tout und 3 Matadoren . .	10	Points,
„ mit angesagtem Tout 16, resp.	20	„
d. das einfache Solo	1	Point,
dasselbe mit Prima oder mit 3 Matadoren . .	2	Points,
„ mit Prima und 3 Matadoren	3	„
„ mit Tout ohne 3 Matadore	3	„
„ mit Tout und 3 Matadoren	4	„
„ mit angesagtem Tout ohne 3 Matadore	6	„
„ mit angesagtem Tout und 3 Matadoren .	8	„
e. der Couleursolo	2	„
derselbe mit Prima oder mit (Konter) Matador .	4	„
„ mit Prima und Matador	6	„
„ mit Tout ohne 3 Matadore	6	„
„ mit Tout und 3 Matadoren	8	„
„ mit angesagtem Tout ohne 3 Matadore	12	„
„ mit angesagtem Tout mit 3 Matadoren	16	„

Dieselben Sätze müssen der oder die Partieunternehmer an die Gegner zahlen, wenn die Partie verloren geht. Beim „fortgespielten“ (nicht vorhergesagten) Tout, wenn dieser verloren geht, wird nur der Toutwerth von der sonst gewonnenen Partie abgerechnet. Angesagter Tout aber muß, wenn er verloren geht, mit demselben Betrage an die Gegner bezahlt werden, der für die vollständige angesagte Partie gilt (vgl. Regel b, ad II). Zu allen diesen kommt jedesmal „das Ausnehmen“ (aus der Tolle, bei der gewonnenen Partie) oder das Bête (die Strafe bei der verlorenen Partie).

Anmerkg. V. Der wesentliche Unterschied zwischen „Fragen“ und „Solo“ ist, daß beim „Solo“ der Unternehmer der Partie allein gegen drei Gegner zu kämpfen hat, während der „Frager“ einen, vielleicht sehr kräftigen Aiden bekommt und mit diesem vereint nur zwei Gegnern gegenübersteht. Dafür aber erhält auch „Solo“, wenn er aus dem Kampfe siegreich hervorgeht, den Tribut von drei Gegnern, während der schüchterne und vorsichtige „Frager“ nur zwei Tributpflichtige macht und den Tribut mit seinem Aiden theilen muß. „Solo“ trägt, unter sonst gleichen Bedingungen, dreimal so viel ein wie eine „Frage“. — Um das Geben wird gezogen, nachdem die vier oder drei Spieler Platz genommen. Wer die niedrigste Karte zieht, giebt zuerst; je drei, zwei und drei, jedem acht Karten. Beim Abheben darf die unterste Karte nicht besehen werden; ist „Vergeben“, so giebt der Nächstfolgende. Die hierauf bezügliche Phrase lautet im Kartenjargon: „Vergeben giebt weiter!“

Paßt die „Vorhand“ beim Ansagen, so kommen die Anderen der Reihe nach daran. Passen alle vier Spieler, so wird „weiter gegeben“ oder Forcé gespielt (Regel b, ad f). Angesagt wird mit: „Ich frage“, die Nachfolgenden fragen dann ab:

Erste Abfrage: „Ist es?“ (So viel wie: in Couleur [Eichel].)
Zweite Abfrage: „Groß?“ (Mit beiden Matadoren.)
Dritte Abfrage: „Solo?“ (Ohne Aiden.)
Vierte Abfrage: „Couleur?“ (In Couleur ohne Aiden.)

Auf alle diese Fragen hat der zuerst Fragende das Recht, mit „Ja!“ zu antworten und übernimmt damit die Verpflichtung, mindestens die „abgefragte“ Tour zu spielen; er hat aber auch das Recht, eine höhere Kategorie, bei der endgültigen Erklärung, zu bestimmen. Selbstverständlich kann er bei der zweiten Abfrage: „Groß!“ nicht mit „Ja!“ antworten, da die beiden Matadore (Baste und Manille) sich nicht bei zwei Spielern zu gleicher Zeit vorfinden können, in diesem Falle hat der erste Frager, wenn er die Partie behalten zu können glaubt, mit „Solo!“ zu antworten, worauf nur noch die Abfrage: „Couleur?“ statthaft ist.

Heißt es auf die „Abfrage“: „Nein!“ oder „Passe!“ so geht die Partie erst an den „Abfrager“ über und so weiter von „Hand zu Hand“. Hierbei muß jedoch bemerkt werden, daß, wenn jemand „ist es?“ gefragt hat, er nicht mehr, wenn ihm die Partie verbleibt, in einer Beifarbe, wenn auch eine höhere Kategorie, spielen kann; er muß in Couleur spielen, entweder „Couleurfrage“ oder „Couleursolo“. Hat daher jemand Solo in einer Nebenfarbe, so „fragt“ er, wenn er zur Vorhand ist oder wenn noch niemand „gefragt“ hat. Ist aber schon gefragt, so erklärt er sofort: „Solo!“ und hat dann, wenn ihm mit „Nein!“ geantwortet ist, das Recht, ein beliebiges Solo zu spielen. Eine „Abfrage“ verdrängt in der oben angegebenen Reihenfolge die vorhergehende und tritt an deren Stelle.

Angenommen, die „Vorhand" habe eine ziemlich große Anzahl Karten von einer Beifarbe, so daß sie mit Hülfe eines gerufenen Asses fünf Stiche zu machen glaubt, die zweite Hand befinde sich in derselben Lage in Couleur, die dritte Hand habe die beiden Matadore (Baste und Spadille) und die vierte Hand sei in irgend einer Beifarbe stark genug, einen Solo zu unternehmen, so wird folgende Konversation stattfinden: Vorhand: „Ich frage." Zweite Hand: „Ist es?" Vorhand: „Nein!" oder „Passe!" Dritte Hand: „Groß!" Zweite Hand: „Passe!" (oder schweigt). Hinterhand: „Solo?" Dritte Hand: „Passe!" und da sonach keiner der Vorhergehenden ein „Solo" zu unternehmen im Stande ist, so verbleibt die Partie der „Hinterhand", die ein beliebiges Solo ansagen kann.

Ist die Vorhand so stark, daß sie allenfalls, wenn in die Enge getrieben, ein „Solo" unternehmen will, so wird sie gleich auf die erste Abfrage („ist es?") mit „Solo!" antworten, worauf nur noch die Frage: „Couleur?" folgen kann.

Das „Ansagen" des „Tout" findet erst statt, nachdem das „Abfragen" zu Ende ist; es hat also auf das Belassen der Partie keinen Einfluß. (In einigen Gegenden jedoch reiht es sich hinter Couleursolo an die Abfragen an.) Da das Solospiel mit dem L'Hombrespiel vieles gemein hat, vielleicht auch von diesem abgeleitet ist, so werden manchmal gewisse Nuancen des L'Hombre auch in das Solospiel gezogen. Hierzu gehören:

Die fliegende Farbe. Anstatt Kreuz (Eichel) zur beständigen Vorzugsfarbe zu behalten, wird in einem zweiten Kartenpack Trumpf aufgelegt, wie beim L'Hombre. Eine andere Art des Couleurmachens besteht darin, daß einem jeden der vier Spieler durch Ziehen oder Werfen, oder nach Lage der Plätze eine der vier Farben zugetheilt wird, welche alsdann jedesmal Couleur ist, wenn der Betreffende giebt.

Mit doppelter Farbe. Neben der Couleurfarbe wird noch eine andere Farbe gewählt, die den Namen „préférence" (Vorzug) bekommt, so daß nach der Frage: „ist es in Couleur?" auch jedesmal die „ist es in préférence?" folgen kann.

Das Verleugnen. Das „Bekennen" von Farbe und Trumpf wird manchmal dahin modifizirt, daß „Matadore" verleugnet werden können. Die hierbei zur Geltung kommenden Gesetze siehe Regel 4 des L'Hombre.

Solo mit dem Mediateur steht im Range hinter „Großfrage" und vor Solo, wird aber wie Solo bezahlt. Das Verfahren ist im Anhang Artikel L'Hombre zu Vieren ohne Kaufen Nr. 4 angegeben, nur daß der Mediateur hier ein Aß ist, statt auch König oder Dame sein zu können.

Solo mit Schikanen oder Solo **grandissimo** und **nullissimo**, beide ohne Trumpfe. L'Hombreregel 6 **ad** n und **ad** o.

Solo zu Fünf. Hierzu gehört eine fünffarbige Karte; die Zahl der Karten ist sonach 40. Eicheln ist beständig Couleur und die hinzugenommene Karte (blau?) ist préférence. Die Spielregeln des Solo zu Vieren, mit den Modifikationen, welche das Hinzutreten eines fünften Spielers ganz von selbst nöthig machen, bleiben die nämlichen.

Bei Solo zu Dreien („Spitzeln — zu dritt") wird eine Farbe (gewöhnlich Roth) ausrangirt. Die Sieben jedoch wird zurückbehalten, dagegen die Acht einer andern Farbe (Schellen) gleichfalls weggelegt, so daß 24 Karten bleiben, von denen jeder Spieler in der oben beschriebenen Weise acht bekommt. Gefragt kann nicht werden, folglich bleiben nur noch die Touren „Solo" und „Couleur". Hierbei ist zu bemerken, daß in Solo zu Drei nicht „Eichel" (Kreuz) Couleur ist, sondern das ausrangirte Roth, von dem nur die Sieben (Manillespitze) zurückbehalten wurde. In „Couleursolo" zu drei sind also nur 3 Trümpfe (die 3 Matadore) vorhanden.

Buchführung und Rock. Vergl. L'Hombreregel 7. Anmerkung.

Das Erlernen des Solospieles ist, trotz seiner komplizirten Regeln, nicht schwierig. Man stelle sich vor allem die Farben zusammen; mit vier bis fünf nicht ganz niedrigen Karten von einer Farbe läßt sich schon eine „Frage" wagen; kommt noch ein „Matador" hinzu, um so besser. Der Werth der anderen Karten muß gleichfalls in Betracht kommen. Mit mehreren Assen in der Hand läßt man sich lieber rufen. Wer 4 Asse hat, kann überhaupt keine „Frage" (a. b. c.) machen. Er kann nur „Solo" spielen oder sich „rufen" lassen.



B. Verschiedene mehr oder minder übliche Spiele.

a. Unter (meist) zwei Personen.

Bésigue.

(752.) Besigue ist ein Gemisch von Mariage und Franzefuß mit verschiedenen Modifikationen. Es wird meistentheils unter zwei Personen mit zwei oder auch drei Pack Piquetkarten gespielt.

Um das erste Kartengeben wird abgehoben; wer die niedrigste Karte abhebt, giebt. Für das fernere Kartengeben entscheidet der letzte Stich. Der Geber mischt die zwei oder drei Pack gehörig unter einander, giebt seinem Gegner und sich selbst je acht Karten und macht Trumpf. Der verbleibende Talon von 48, beziehungsweise 80 Karten (einschließlich aufgeworfenen Trumpf) wird mitten auf den Tisch gelegt und, wie bei Mariage, Franzefuß 2c., nach jedem Stiche abgehoben. Solange der Talon dauert, braucht Farbe nicht bekannt zu werden.

Die Karten sind von oben herunter: Aß, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Da aber im Spiele von jeder Karte zwei (beziehungsweise drei) Exemplare vorhanden sind, so gilt die Regel, daß die ausgespielte Karte höher ist, als die zugegebene. Wenn ich also z. B. Piqueaß ausspiele und mein Gegner muß mir (nach abgehobenen Talon oder weil es seine Karte so mit sich bringt) ein Piqueaß zugeben, so nehme ich den Stich. Trumpf hat dieselbe Eigenschaft wie bei allen anderen Trumpfspielen. Nach beendeter Tour zählt jeder seine Asse und Zehner. Für jedes Aß und für jede Zehne schreibt er zehn Points, die übrigen Karten haben keinen Zahlwerth. Für den letzten Stich werden gleichfalls zehn Points geschrieben. Wer den letzten Stich hat, giebt auch Karten.

Die Hauptsache beim Besigue sind die Meldungen:

1. Mariagen, d. h. König und Dame von einer Farbe:		
a. in Atout (Trumpf)	40	Points,
b. in Beifarbe	20	„
2. vier Buben	40	„
3. vier Damen	60	„
4. vier Könige	80	„
5. vier Asse	100	„
6. Aß, König, Dame, Bube und Zehn in Atout .	250	„
7. Besigue, d. h. Carreaubube und Piquedame .	40	„
8. Doppelbesigue oder Großbesigue, nämlich 2 Carreaububen und 2 Piquedamen	500	„
9. die Trumpfsieben	10	„

Ebenso zählt die Trumpfsieben 10 Points für den Kartengeber, wenn sie als 17. Karte zum Trumpf wird. Wird eine andere Karte Trumpf, so kann man sie mit der Trumpfsieben eintauschen und nebenbei die für Trumpfsieben geltenden 10 Points markiren.

Melden und eintauschen kann nur, wer am Ausspielen ist. Meldungen sind nur statthaft, solange noch Talon vorhanden ist. Die letzte Meldung findet statt nach Herannahme der letzten Karte des Talons, beim Ausspielen der ersten der acht letzten Karten. Figuren, die für eine Art der Meldungen gedient haben, können auch für

andere Arten Meldungen verwendet werden, wenn also z. B. die Piquedame in einer Piquemariage gemeldet (aufgelegt) worden ist, so kann sie noch, wenn der Carreaubube hinzukommt, für Besigue (Nr. 7 und 8) verwendet werden, ebenso kann dieselbe Dame noch in der Meldung von vier Damen verwendet werden u. s. w. Dagegen kann mit derselben Dame keine zweite Mariage (wenn etwa der andere Piquekönig dazu kommt) gemeldet werden u. s. w. Selbstverständlich ist, daß Alles, was „angesagt" wird, auch in der Hand sein muß, also bei Großbesigue müssen die beiden Carreaububen und Piquedamen in der gegenwärtigen Hand oder auf dem Tische noch vorhanden sein. Die Meldungen werden auf den Tisch offen hingelegt und dürfen nicht mehr in die Hand zurückgenommen werden, doch kann man die gemeldeten Karten nach der Meldung nach Belieben ausspielen oder zugeben.

Wer zuerst 1000 oder 1500 Points — je nach Uebereinkunft — zählt, hat die Partie gewonnen. Man kann sich inmitten der Tour „ausgeben".

Anmerkg. Für das Markiren der Points existiren sogenannte Besiguemarken, die den Besiguekarten in der Regel beigegeben werden.

Zum guten Spiel gehört:

1. seine Karten so zu spielen oder zu behalten, daß man recht viele und recht hohe Meldungen machen kann;
2. so zu spielen, daß man ans Ausspielen gelangen kann, wenn man Meldungen in der Hand hat.

Besigue zu Dreien wird mit drei Pack Karten gespielt, die Spielregeln sind dieselben wie beim Besigue en deux.

Besigue zu Vieren wird gleichfalls mit drei Pack gespielt, und ebenso gelten dieselben Regeln, doch ist es meistentheils Brauch, daß die gegenübersitzenden Spieler Partner sind und ihre Points zusammenzählen.

Bei drei Pack Karten kann es vorkommen, daß ein Spieler drei Carreaububen und drei Piquebuben bekommt. Dies zählt 1500 Points. Der Fall ist äußerst selten.

Briscon.

(753.) Nur zwei Personen können dieses aus mehreren anderen, namentlich dem Brusquembille, entstandenen Spiele mit 32 Karten vornehmen, von denen jede fünf Karten erhält. Die elfte Karte wird als Trumpf aufgelegt. Die Vorhand spielt aus, hiernach immer Der, welcher den Stich gemacht hat. Es wird vom Talon der Reihe nach abgehoben. Die Geltung der Karten ist wie bei Brusquembille. Die Sequenzen und Quarten in Trumpf, die Terzen in Trumpf, die Quinten, Quarten und Terzen in anderer Farbe, die Kunststücke, die Mariage in Trumpf und in anderen Farben werden nach der Spieltabelle bezahlt; wer in den ersten fünf Karten nur Bilder hat, bekommt 20 Points, die er so oft anlegt, wie er wieder ein Bild abhebt, also fünf vollständig behält. Für eine leere Karte in der nämlichen Art die Hälfte mit 10 Points, Trumpfaß gilt ebenso viel; auch Der, dem die letzte Karte im Talon zufällt, bekommt dasselbe. Bezahlt wird ferner, wer nach dem Aufräumen des Talons noch fünf Trümpfe in der Hand hat, wer die letzten fünf Stiche macht, wer alle Stiche im ganzen Spiel macht und wer die meisten Stiche hat, mit 30, 20, 600 und 10 Points.

Eine Karte, welche man schon als zu einer Folge gehörend angegeben hat, darf nicht noch einmal zu einer andern Folge zählen, kann aber zu einem Kunststück oder einer Mariage gerechnet werden.

Elfern.

(754.) Zwei oder drei Personen, von denen die eine im letztern Fall abwechselnd König ist, spielen mit der Piquetkarte. Nachdem das erste Mal um das Kartengeben gelöst ist, giebt später allemal Der, welcher das Spiel gewonnen hat.

Gewöhnlich spielt man so, daß jeder sechs Karten, je zwei beim Geben, bekommt. Nur die Honneurs werden in den Stichen gezählt, und da es deren 20 giebt, so muß man 12 eingenommen haben, um das Spiel gewinnen zu können. Kann man es bis auf 15 bringen, so muß der Andere das Spiel doppelt bezahlen; hat man aber alle 20 Honneurs in seinen Stichen, mithin der Andere, wenn er eine gleiche Anzahl Stiche hatte, doch keine Figur darin, so bekommt man das Spiel dreifach bezahlt. Hat jeder

nur zehn Figuren, so entscheidet erst das nachfolgende Spiel darüber, wer gewonnen, denn wer dieses gewinnt, dem fällt auch der Gewinn des vorhergegangenen zu.

Nach einem solchen Spiele, welches „steht" und daher „Ständer" genannt wird, löst man in der Regel um das Kartengeben.

Trumpf wird nicht gemacht, auch braucht man nicht zu bedienen oder zu überstechen, sondern jeder spielt, wie er es für sich am besten hält, nur bei den letzten sechs Stichen muß Farbe bedient werden.

Zu Anfang des Spieles sucht man alle kleinen und unbedeutenden Karten abzuwerfen und trachtet, eine oder zwei Farben zurück zu behalten, welche der Andere nicht stechen kann. Der Figurenkampf gegen einander geht demnach eigentlich zu Ende des Spieles erst recht los.

Imperial.

(755.) Zwei, drei, auch vier Personen, 32 oder incl. der Sechsen mit 36 Karten.

Spielen Zwei, so erhält jeder zwölf Karten und zwölf sind Stammkarten, die Der, welcher keinen einzigen Trumpf hat, zu nehmen befugt ist.

Wenn Drei spielen, so giebt man neun Karten und neun bleiben im Stamm, von welchen das oberste Blatt aufgedeckt wird und Trumpf ist. Ist es ein Aß, König, Dame, Bube, Sechs, so kann man es gegen die Sieben eintauschen; die Zehn, Neun, Acht, Sieben gehören zwar auch noch zum Trumpf und können die Sechs stechen, aber die vorgenannten sind eigentlich die Imperialtrümpfe, denn wer einen davon durch den Aufschlag mit Rauben oder unter Vieren durch Kartengeben erhält, schreibt sich einen Strich an. Dasselbe geschieht, wenn man im Spiel einen einnimmt oder Andere absticht. Sind vier Spieler, so werden alle Karten ausgegeben, und das letzte Blatt, welches die Trumpffarbe bestimmt, wird wie bei Whist aufgedeckt. Wer die höchsten Imperiale, die höchsten Vier hat, notirt ein Imperial.

Nächstdem wird der Rummel, die meisten Blätter in einer Karte, gezählt. Konkurriren Zwei, so werden die Augen gezählt, und wer die meisten hat, behält das Vorrecht. Ist die Anzahl der Augen eine gleiche, so geht Der vor, der die Vorhand hat, und schreibt sich einen Point an. Beim Zählen der Augen gilt das Aß elf, jedes Bild zehn und die anderen Karten werden nach ihren Augen berechnet.

Nachdem die Zählung stattgefunden, spielt Der, welcher die Vorhand hat. Es muß Farbe bedient werden, wer Renonce ist, muß mit Trumpf stechen. Nach beendetem Spiel werden die Stiche gezählt. Von zwei Spielern muß jeder sechs Stiche machen, bei drei oder vier jeder drei; wer mehr hat, schreibt sich für jeden Stich einen Point an. Hat jemand sechs Stiche mehr, so löscht er wie alle Uebrigen die angeschriebenen Points und schreibt sich ein Imperial. Man spielt so lange, bis Einer drei bis fünf Imperiales hat. Wer keines notiren konnte, verliert doppelt.

Das Triumphspiel.

(756.) Jeder bekommt neun Karten, die übrigbleibenden werden mit dem obersten aufgedeckten Blatt — die Trumpffarbe — weggelegt, gleichfalls die zwei niedrigsten von jeder Farbe ganz abgesondert.

Die Trumpfkarten stechen alle anderen und diese unter sich nach dem Range der Figuren eine die andere wie im Piquet- und Homspiel.

Geht es par force, so muß Einer nach dem Andern — wenn er das Spiel nicht aufgeben will — nehmen. Sonst ist nur der Letzte dazu gezwungen.

Wer nicht spielen will, verliert doppelt; wer zu geben versäumt, einmal. Gepaßt darf nur unter Bewilligung der drei Mitspieler werden.

Das deutsche Heirathsspiel.

(757.) Gewöhnlich wird es von Zweien gespielt, wenngleich auch mehrere daran theilnehmen können. Jeder Spieler erhält sechs Karten. Eine Heirath, d. h. König und Dame von einer Farbe in einer Hand, wird jedem Inhaber mit 2 Points bezahlt; die Trumpfheirath mit 4 Points. Es ist daher rathsam, einzelne Könige und Damen nicht wegzuspielen, solange man noch Aussicht hat, durch Abheben die zur Heirath fehlende zweite Karte zu bekommen. Wer den letzten Stich macht, erhält

von jedem 2 Points. Wer, wenn der Talon aufgeräumt ist, die letzten sechs Stiche allein macht, erhält von jedem 6, auch wohl 10 Points; es dreht sich daher das ganze Spiel um diesen Zweck und jeder hebt die Trümpfe und die anderen stehenden Karten sorgfältig bis zuletzt auf. Zehn Augen in dem Stiche werden gewöhnlich nur als ein Point gerechnet, weil es sonst nicht vortheilhafter sein würde, z. B. die letzten sechs Stiche zu machen als eine einzelne Zehn einzubringen. Wollte man jedes Auge in den Stichen als einen Point rechnen, so müßten die letzten sechs Stiche 10 Points gelten. — Gewöhnlich wird dieses Spiel mit deutschen Karten gespielt.

---

b. Unter (meist) vier Personen.

Bassadewitz.

(758.) In diesem Unterhaltungsspiel ist die übliche Gewinnart beiseite gesetzt und „etwas weniger mehr"; denn je weniger Stiche hier Einer macht, um so mehr gewinnt er, am meisten, wenn er ganz stichfrei bleibt. Vier Personen, von denen jede acht Blätter bekommt, gehören dazu. Das Geben und Spielen geht links herum.

Trumpf wird nicht gemacht, doch muß jeder die ausgespielte Farbe, wenn er sie hat, bedienen. Die Karten folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander bis zur Sieben, die kleinen kommen nicht dazu. Es werden nicht die Stiche, sondern die Augen darin gezählt. Das Aß gilt 1, der König 4, die Dame 3, der Bube 2 und die Zehn 10 Points. Die Neun, Acht und Sieben gelten nichts.

Es spielen hier nicht Zwei und Zwei mit einander, nur jeder für sich, auch wird nicht um die Plätze gelöst, jedoch um das Kartengeben, weil, wer giebt, 12 Points — Marken — Einsatz leisten muß, welche zu Ende des Spiels in drei Theile, zu fünf, zu vier und zu drei Marken vertheilt werden. Wer keinen Stich macht oder die wenigsten Augen in seinen Stichen hat, bekommt fünf und so fort. Wer die meisten Augen hat, geht leer aus. Haben Mehrere gleichviel Augen in ihren Stichen, so geht es nach der Vorhand, und der Nachsitzende bekommt die wenigsten. Hat der Letzte mit Dem, welcher Anspruch auf drei Marken hat, gleichviel Augen, so bekommt sie dieser und der Letzte hat das Zusehen.

Macht Einer alle Stiche, so bekommt er von jedem vier Marken. Da auf diese Weise aber der Kartengeber die zwölf Marken, um welche gespielt wird, zwecklos bezahlt, so muß er noch einmal geben und zwar, wenn ein ähnlicher Fall abermals eintritt, nochmals und so oft, bis die zwölf Marken wirklich ausgespielt sind.

Wer nicht alle, aber doch so viel Stiche macht, daß er 100 Augen hat, muß jedem vier Marken bezahlen, und der Kartengeber muß wie im vorigen Falle noch einmal geben.

Die Anfangsbuchstaben der vier Spieler werden auf einen Zettel geschrieben, und wer 100 Augen hat, bekommt einen Balken, wer alle Stiche macht, eine Null (0), so will es der Brauch.

Brandeln.

(759.) Brandeln ist ein altes deutsches Spiel; vielleicht der unmittelbare Vorgänger des Solo. Es gehören dazu vier Theilnehmer.

Aus dem gewöhnlichen Pack von 32 Karten werden die Achten entfernt, so daß jeder Mitspieler 7 Karten erhält.

Die Rangordnung der Karten ist die gewöhnliche, nämlich Aß, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben; in der Atoutfarbe dagegen ist der Bube der höchste Trumpf, die Sieben der zweithöchste, hierauf folgen Aß u. s. w.

Wer zur Vorhand, paßt entweder, oder wenn er drei Stiche machen zu können glaubt, meldet er „brandeln". Dieses kann von der zweiten Hand durch „vier Stiche"; dieses wiederum von der dritten durch „fünf Stiche" und zuletzt mit „sechs Stiche" überboten werden. Den Vordermännern steht es frei, das Uebergebot selbst zu behalten; dies geschieht mit den Worten „ich behalte".

„Bettel" bedeutet das Unternehmen, keinen Stich zu machen, und überbietet „sechs Stiche". „Mord" bedeutet, sämtliche sieben Stiche zu machen, und überbietet alles Andere.

Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Diese wird erst genannt, wenn das Bieten erledigt ist. Der Spielunternehmer spielt zuerst aus; im Verlaufe des Spieles: wer den vorhergehenden Stich gemacht. Farbe muß bekannt und überstochen werden; wer „renonce" ist, kann entweder trumpfen oder abwerfen.

Bezahlt wird von jedem der Mitspieler an den Spielunternehmer bei gewonnenem Spiele (oder vom Spielunternehmer jedem der Mitspieler bei verloren gegangenem Spiele).

für Brandeln	1 Marke	oder	3 Marken,
„ vier Stiche	2 Marken	„	4 „
„ fünf Stiche	3 „	„	5 „
„ sechs Stiche	4 „	„	6 „
„ Bettel	5 „	„	7 „
„ Mord	6 „	„	8 „

Für die Marke wird ein beliebiger Geldwerth vereinbart. Ueber- oder Unterstiche werden nicht bezahlt.

Brandeln ist jetzt wenig üblich.

Gillet.

(760.) Eine Modifikation des Dreisatzspieles (s. d.). Es spielen aber nur vier Personen mit 32 Karten, wovon jeder drei Karten erhält, und werden nur zwei Einsätze gemacht.

1. Pour le Gillet ist nur ein doppeltes Kunststück, durch welches der Inhaber des höchsten den Einsatz zieht. Hat er in seinen drei Karten ein gedrittes Kunststück, so geht dieses freilich vor.

2. Pour le Flux. Flux heißt hier nichts als drei Karten von einer Farbe. Wer, wenn Mehrere heraus sind, die höchsten Augen hat, gewinnt den Einsatz; bei gleichen bleibt der Satz stehen und wird zum nächsten Spiele verdoppelt. Auf diesen zweiten Einsatz findet auch ein Ausbieten und Ueberbieten nach den gewöhnlichen Regeln statt, sowie man bei schlechten Karten abtreten kann.

Hundertspiel.

(761.) Es wird dazu ein ganzes Spiel der deutschen oder, wenn die Anzahl der spielenden Personen zu stark ist, der französischen Karte erfordert. Diese werden gemischt, und nachdem jeder der Gesellschaft vier Marken in die Kasse gezahlt hat, unter sie in gleicher Anzahl vertheilt. Ist die Zahl der Spielenden ungleich und die Blätter gehen nicht gerade auf, so werden die nach der Vertheilung übrig gebliebenen indeß beiseite gelegt und jeder derselben muß sich genau merken, daß das Aß elf, der König vier, der Ober drei, der Unter zwei und jedes der übrigen Blätter so viel Augen zählt, wie es deren hat. Der Erste spielt ein beliebiges Blatt aus, indem er die Augen desselben nennt, dann spielt der Zweite und zählt die Augen seines ausgespielten Blattes zu dem Ersten, und so geht es in der Reihe fort. Wer nun so spielt, daß er zuerst die Zahl hundert zählen kann, der hat das Spiel gewonnen; wer aber ein Blatt ausspielt, dessen Augen mehr als hundert betragen, der muß an jeden so viel Marken Strafe geben, wie er über hundert zählte, und sein folgender Nachbar spielt ein anderes Blatt aus, das entweder gerade so viel Augen wie an hundert fehlen, oder weniger zählt. Wenn aber die Augen der ausgespielten Blätter sich bereits so hoch belaufen, daß Einer oder der Andere kein so niedriges Blatt hat, die Zahl hundert zu treffen, so sagt er: „ich passe!" zeigt seine Blätter und ist von der Strafe frei; sollte es sich jedoch treffen, daß keiner von Allen ein solches niedriges Blatt hat, so setzt jeder von neuem vier Marken und das Spiel beginnt von vorn.

Pollack.

(762.) Pollack wird von vier Personen, zu je zwei Partner, mit der gewöhnlichen Karte von 32 Blättern gespielt, von denen jeder acht in drei Würfen erhält. Die Zehnen sind die höchsten, die Neunen die zweithöchsten, die Asse die dritthöchsten Blätter in jeder Farbe, hierauf König, Dame, Bube ꝛc. Pollack wird ohne Trumpf gespielt.

Es handelt sich darum, viele Augen zu machen, und zwar wird wie folgt gerechnet: Sieben und Acht zählen nichts. Neun, Zehn, Bube, Dame, König zählen je

ein Auge. Aß zählt drei Augen, kann aber von Zehner und Neuner gestochen werden. Der letzte Stich zählt drei Augen. Nach beendetem Spiel zählt jede Partei ihre Augen (einschließlich letzter Stich) und dividirt dieselben mit 3. Das volle Fazit wird angeschrieben; die Bruchtheile gehen verloren. Wenn also eine Partei beispielsweise 17 Augen gemacht hat, so schreibt sie nur 5 Points.

Außer den Augen werden noch gezählt und angeschrieben.

der Pollack (Zehner, Neuner und Aß von einer Farbe)	3	Points,
drei Zehner, drei Neuner oder drei Asse je	3	„
vier Zehner, vier Neuner oder 4 Asse je	4	„

wenn sich dieselben in einer Hand befinden.

Die Partei, welche zuerst 21 Points zählt, hat die Partie gewonnen. Man kann sich während des Spieles aussagen, wenn man nämlich 21 Points einschließlich der eingestochenen Augen erreicht hat. Unterläßt man dies und die andere Partei sagt sich aus, so gewinnt diese die Partie. Wenn zu Ende gespielt worden und die Augen werden gezählt, so entscheidet — in dem Falle, daß beide Parteien über die einundzwanzigste hinausgekommen sind — die größere Zahl. Bei gleicher Zahl entscheidet der letzte Stich. Sechs Partien machen in der Regel ein Spiel, worauf von neuem um die Plätze und um die Partnership gezogen wird, oder die Plätze werden gewechselt, daß jeder mit jedem nach drei Spielen Partner gewesen ist.

Vierzig vom König.

(763.) Es spielen Vier und Zwei und Zwei gegen einander mit 32 Karten, acht von jeder Farbe. Die höchste ist der König, die niedrigste Karte die Sieben. Die Partner werden durch das Lös bestimmt, indem Einer die Karten mischt, abheben läßt und eine nach der andern den Spielern offen hinwirft. Wohin der König fällt, wird keine Karte mehr gegeben. Wenn alle Könige gefallen sind, so spielen die zwei, welche rothe und die beiden die schwarze bekommen, zusammen. Die Partner sitzen einander gegenüber. Um das erste Mal Geben wird ebenfalls gelöst. Die Partie gilt in der Regel 40—50 Points, doch kann man sie auch höher oder niedriger spielen. Die Karten bleiben so lange zusammen, bis eine Partie gewonnen und Revanche gegeben ist.

Die acht Karten an jeden werden in drei Abtheilungen rechts herum, einmal zwei und zweimal drei, gegeben. Die letzte Karte wird aufgedeckt; sie bestimmt die Trumpfkarte und muß liegen bleiben, bis einmal herumgespielt ist. Vorher muß jeder ansagen, was er in der Karte Zahlbares hat; denn ist etwas anzumelden vergessen und bereits ausgespielt, dann ist es zu spät, und wird das Vergessen durch einen Verlust bestraft.

Anzumelden sind die Cliquen: drei oder vier Buben — Damen, Könige — bei jedem gilt jedoch stets nur eine Clique. Die niederen werden von den höheren überboten. Die Steigerung geht von 6 Points für drei Buben bis zu 40 für vier Könige.

Es wird Farbe bedient, doch ist Keiner dazu gezwungen. Auch ist erlaubt, hohe Karten oder Trümpfe zum Stechen und Ueberstechen zu reserviren.

Nach beendetem Spiel werden die Stiche zusammengenommen, die Points darin berechnet uud zu dem früher Angeschriebenen gezählt. Der König gilt 5, die Dame 4, der Bube 3, so daß, abgesehen von der Clique, in jeder Partei 48 zu gewinnen sind.

---

c. Mit wechselnder Anzahl von Theilnehmern.

Alliance.

(764.) Alliance ist, wie Brandeln, dem Solospiel nahe verwandt.

Es wird mit der vollständigen Whistkarte gespielt und können 4, 5 oder 6 Personen daran theilnehmen.

1. Wenn vier Personen spielen, bekommt jede 12 Karten in vier Würfen. Nach dem ersten Wurfe wird die dreizehnte Karte als Couleur aufgeworfen; nach den drei letzten Würfen wird jedesmal die dreizehnte Karte verdeckt auf den Tisch gelegt. Wenn fünf Theilnehmer sind, erhält jeder zehn Karten in zwei Würfen; nach dem ersten Wurfe wird Couleur gemacht und die letzte Karte kommt verdeckt auf den Tisch. Bei sechs Theilnehmern erhält jeder acht Blätter; Couleur und Tischblätter wie bei vier Personen.

2. Die Stichkraft der Karten ist die natürliche (wie beim Whist), mit Ausnahme des Asses, welches in der rothen Farbe (wenn nicht Trumpf) hinter den Buben rangirt, in der schwarzen Farbe (wenn nicht Trumpf) das niedrigste Blatt ist. Ist die betreffende Farbe aber Trumpf, so wird das Aß derselben zur höchsten Stichkarte.

3. Die Neun, wenn Roth, oder die Drei, wenn Schwarz, wird „Fahne“ genannt. Fahne, König, Dame und Bube in Trumpf sind Figuren (Honneurs) und werden dem Gewinner extra bezahlt, wenn sie sich in den eroberten Stichen befinden. Für den König eine Marke, für die Dame zwei Marken, für den Buben drei Marken, für die Fahne vier Marken. Auch auf den Gewinn oder Verlust des Spieles haben sie Einfluß (siehe weiter unten), ihre Stichkraft ist jedoch die oben angegebene.

4. Mit sieben Stichen ist das Spiel unbedingt gewonnen; bei gleicher Anzahl von Stichen gewinnt die Partei, unter deren Stichen die „Fahne“ sich vorfindet; ist diese Tischblatt, so entscheidet der Werth der in den Stichen enthaltenen Honneurs; ist auch diese gleich (z. B. auf der einen Seite König und Dame, auf der andern der Bube), so hat der Spielunternehmer sein Spiel verloren.

5. In dem Spiele sind folgende Touren möglich, von denen die vorhergehende von der nachfolgenden überboten werden kann:

a. Die einfache Frage mit Alliance. Der Fragende übernimmt das Spiel in einer von ihm zu bestimmenden Farbe und unter Zuziehung eines Aiden. (Vergl. das Solospiel.) Der Frager nennt einen König, und wer diesen König in seinen Karten hat, wird Aide. Die auf diese Weise entstandene Alliance bildet die eine Partei, die übrigen Mitspieler sind die Gegner.

b. Die Couleurfrage mit Alliance. Wie vorstehend in der aufgeworfenen Couleur (Regel 1).

c. Die Levéefrage mit Alliance. Der Frager deckt eine beliebige der verdeckten Tischkarten (Regel 1) auf, und diese wird Trumpf. Er hat auch das Recht, die übrigen Tischkarten hereinzunehmen und dafür eine gleiche Anzahl aus seinen Handkarten zu ecartiren. Im übrigen wie ad a. Wenn Alles paßt, muß Vorhand Levée spielen. Bezahlt wird aber wie für gewöhnliche Frage.

d. Einfaches Solo. Das Unternehmen, allein sieben Stiche, beziehungsweise sechs Stiche unter den in Regel 4 gegebenen Bedingungen zu machen. Die anderen Mitspieler sind Gegner. Glaubt einer der Gegenspieler für sich allein mehr oder eben so viele Stiche wie der Unternehmer zu machen, so sagt er Resistance. Jeder der Mitspieler spielt alsdann auf eigene Rechnung. Zwischen Spielunternehmer und Resistance entscheidet die Mehrheit der Stiche. Der Resistent zahlt fürs Spiel doppelt, wenn er verliert, und empfängt dafür doppelt, wenn er gewinnt. Die Honneurs einfach. Haben beide Hauptspieler eine gleiche Anzahl von Stichen, so entscheidet a. die Fahne; b. ist die Fahne Tischkarte, so verlieren beide und jeder von ihnen zahlt an einen der Neutralen vier Marken; c. befindet sich die Fahne bei einem der Neutralen, so ist dieser Gewinner und erhält von jedem der beiden Hauptspieler vier Marken; die anderen Neutralen zahlen nichts, und wenn sie in ihren Stichen einen Honneur haben, so erhalten sie den Werth derselben von Demjenigen, welcher sie ursprünglich hatte.

Honneurs werden nur dem Gewinner gezahlt; dies gilt für die Fragen und Solo ohne Resistenz.

e. Couleursolo. Wie vorstehend in Couleur (vergl. 4, b).

6. Bezahlt wird:

für Fragen und Zwangslevée (c)	2	Marken
„ offerirtes Levee	4	„
„ Solo	4	„
„ die sechs ersten Stiche ohne Unterbrechung	2	„
„ sämtliche 12 Stiche fernere	4	„

In Couleur wird Alles doppelt gezahlt. Außerdem werden noch dem Gewinner die Honneurs berechnet. (Vergl. Regel 3.)

Brusquembille.

(765.) Zwei, drei, vier oder fünf Personen können an diesem Spiel theilnehmen, doch sind es zwei oder vier, so dient dazu die Piquetkarte, und betheiligen sich drei

oder fünf, so dürfen nur dreißig Karten genommen werden; man wirft zwei Sieben heraus. Wird zu Vier gespielt, so gehen Zwei gegen Zwei, und man sitzt dann an der nämlichen Seite neben einander, um sich seinen Spielplan mittheilen zu können.

Die Asse und die Sieben sind die Brusquembilles und folglich die höchsten Karten des Spiels; doch sticht das Aß die Zehn, diese den König, der König die Dame u. s. w., nur muß die höhere Karte von der gleichen Farbe sein, wenn sie nicht Trumpf ist; denn der niedrigste Trumpf, also die Sieben, sticht den König in einer andern Farbe.

Wenn Einer gegen Einen spielt, oder Zwei gegen Zwei, was eine Partie heißt, so wird ausgemacht, um was man spielt, und wenn Drei oder Fünf sich betheiligen, nimmt jeder eine Anzahl Marken, deren Werth man bestimmt. Dann zieht man, wer giebt und mischt, und läßt links abheben, giebt jedem der Mitspielenden drei Karten und nimmt sich selbst eben so viele, entweder jedesmal eine, oder alle drei zusammen und deckt eine vom Talon auf, welche den Trumpf macht und so halbgedeckt liegen muß, daß sie jeder sehen kann.

Wer den Stich macht, nimmt zuerst eine Karte vom Talon, dann die Anderen der Reihe nach; man spielt, bis keine Karte mehr abzuheben ist. Der Letzte nimmt den Trumpf.

Es werden so viele Spiele hinter einander gemacht, wie vorher bestimmt ist, und ist nichts festgesetzt, so kann nach jedem Spiel aufgehört werden.

Wer Trumpfaß hat, bekommt zwei Marken von jedem; gleichfalls bekommt er für jedes Aß, das er ausspielt, zwei Marken, wenn er den Stich macht; denn in dem andern Falle muß er jedem zwei Marken zahlen. Dasselbe gilt bei den Zehnen, doch wird statt zwei Marken nur eine gezahlt.

Der, welcher nun die meisten Points in den gemachten Stichen hat, gewinnt die Partie, nämlich so viel Marken, wie ausgemacht sind. Jeder sieht zu diesem Zweck seine Stiche nach und rechnet für jedes Aß elf Points, zehn für jede Zehn; vier jedoch nur für jeden König; die Damen gelten nur drei Points, der Bube zwei und die übrigen Karten nichts. Jeder bekommt darauf sein Theil aus dem Einsatz.

Man wird sich bemühen, Stiche mit hohen Karten einzunehmen, was hier die Hauptsache ist.

Den Namen hat das Spiel von dessen Erfinder.

Callabra.

(766.) Callabra wird in Syrien und der übrigen Türkei meistentheils von zwei oder auch mehreren Personen, mit jeder beliebigen Karte, viel gespielt.

Jeder bekommt drei oder fünf Karten und legt eben so viele offen auf den Tisch; der Talon wird vorläufig weggelegt. Wer zur Vorhand, so Einer nach dem Andern bis zum Kartengeber, raubt mit einer seiner Handkarten eine oder mehrere der auf dem Tische liegenden Karten, die der Augenzahl der Raubkarte entsprechen. Hat er z. B. eine Neun, so kann er damit entweder eine andere Neun rauben, oder auch eine Sechs und Drei, oder eine Fünf, Vier und das Aß. Figur kann nur gleichnamige Figur rauben, doch wird wohl auch den Figuren ein Zahlenwerth beigelegt, dem Buben 11, der Dame 12, dem König 13. In diesem Falle rauben sie ganz in derselben Weise wie die anderen Zahlkarten. Räuber und geraubte Karten werden wie Stiche eingenommen. Wer nicht rauben kann, wenn die Reihe an ihm ist, muß statt dessen eine seiner Handkarten auf den Tisch legen, die einem Andern zum Raube dienen. Sind sämtliche Handkarten entweder mit Raub fortgelegt oder ausgespielt, so werden vom Talon eine neue Anzahl Karten vertheilt und das Rauben beginnt von neuem, und so fort bis zum aufgebrauchten Talon. Auf den Tisch aber wird nur das erste Mal die bestimmte Zahl der Karten aufgelegt, wenn der Tisch leer geworden, die letzte Karte geraubt, so muß die Vorhand eine von den soeben vom Talon erhaltenen neuen Karten auflegen.

Die bei beendetem Talon auf dem Tische befindlichen (also nicht geraubten) Karten konfiszirt der Kartengeber. Jeder Mitspieler zählt die Zahl seiner Karten, durch die Zahl der Spieler dividirt. Wer die meisten hat, rechnet einen Point, wer die Piquezwei hat, zählt gleichfalls einen Point und wer die Carreauzehn eingestochen hat, zählt 2 Points. Ein glücklicher Spieler kann also bei einer Tour auf 4 Points kommen. Es wird von neuem Karten gegeben (der Reihe nach), die Points werden angeschrieben, und wer zuerst eine gewisse Zahl erreicht hat (in der Regel 13), hat gewonnen.

Mistigri.

(767.) Mistigri, auch Mönch, Bête, Pamphile, Lentula ꝛc., verwandt mit la mouche, ist ein sehr einfaches, besonders interessantes Spiel, an welchem drei bis sechs Personen theilnehmen können. Es wird mit 52 oder auch mit 32 Blättern gespielt. Der Treffbube heißt Mistigri oder Mönch oder Pamphile und ist der höchste Trumpf im Spiel.

Der Kartengeber theilt jedem Theilnehmer und sich selbst fünf Karten aus und macht Trumpf. Wer schlechte Karten hat, paßt und legt seine Karten von den Anderen ungesehen fort. Damit verliert er seinen Einsatz. Wer spielen will, erklärt dies mit den Worten: „ich gehe mit". Ist die Erklärung beendet, so ecartirt jeder der Mitgehenden so viel Karten, wie ihm schlecht scheinen, und diese werden ihm sodann vom Talon ersetzt. Wenn nach beendetem Kaufen irgend jemand fünf Karten von einer Farbe hat, so gewinnt er damit das Spiel ohne weiteres, und die anderen Mitgehenden sind außerdem noch „Fliege", d. h. sie müssen jeder eine verabredete Strafe in den Teller setzen, um welchen beim nächsten Spiele mitgespielt wird. Wenn mehrere Mitspieler eine Fliege haben, so geht die Fliege in Trumpf den anderen vor. Bei Farben gewinnt diejenige, welche die meisten Augen zählt, zählen sie gleiche Augen, so gewinnt die Vorderhand. Ist Treffbube (Mistigri) Trumpf, so hat der Kartengeber das Recht, eine ihm beliebige Farbe zum Trumpf zu ernennen. Der Mistigri dient auch dem Kartengeber zur Vervollständigung einer „Fliege". Wenn der Kartengeber nämlich vier Karten von einer Farbe hat, so wird das als Fliege angesehen, wenn der Mistigri als Trumpf aufliegt. Die Fliege muß gleich nach dem Ecartiren angesagt und aufgelegt werden. Wenn keine Fliege vorhanden, so wird ausgespielt; Farbe muß bekannt und überstochen werden. Bei Renonce muß getrumpft werden. Wer zuwider handelt, wird „Fliege", d. h. zahlt eine Strafe in den Teller fürs nächste Spiel. Für jeden Stich, den er macht, erhält der Mitgeher den fünften Theil des im Teller befindlichen Stammes. Wer keinen Stich macht, ist wiederum „Fliege". Wenn in einer Tour alle Vordermänner passen, so zieht der Kartengeber den Stamm.

Rams.

(768.) Rams ist das deutsche Mistigri. Theilnehmer können 2—6 Personen sein. Woraus es sich vom Mistigri unterscheidet, ist aus Folgendem ersichtlich.

Das Aß rangirt hinter dem Buben. Der Mistigri existirt nicht, dagegen kann der Kartengeber, wenn er mitgeht, die aufgeworfene Trumpfkarte gegen eine beliebige Karte in seiner Hand eintauschen. Diese letztere legt er verdeckt weg, so daß sie keiner der anderen Mitspieler sehen kann. Nachdem jeder der Mitspieler fünf Karten erhalten und Trumpf gemacht worden, erklärt jeder, ob er passen oder mitgehen will; passen alle, so macht der Kartengeber „Rams", d. h. er entledigt sich fünf seiner Marken. (Siehe weiter unten.) Wenn Alle gepaßt haben, so kann sich die Vorhand noch einmal erklären, ob sie mitgehen will. Ecartirt wird nicht. Farbe muß bekannt und überstochen werden. Bei Renonce ist Trumpfzwang (wenn man Trumpf hat). Für jeden Stich entledigt der Mitgeher sich einer Marke; wer keinen Stich macht, wird Rams, das heißt so viel wie: er muß sich noch fünf Marken zulegen (also so viel wie Fliege werden).

Anstatt einzusetzen, nimmt jeder Mitspieler fünf Marken, deren er sich in dem Maße entledigt, als er Stiche macht. Wer zuerst seine Marken los geworden, ist Gewinner. Wer zuletzt noch Marken hat, ist Verlierer. Wenn keine Marken vorhanden sind, werden dieselben mit Kreidestrichen markirt und gelöscht.

Die deutschen Studenten haben in den Rams einige Abwechslung gebracht. Die deutsche Karte wird gewöhnlich angewendet. Das Daus geht an seinen Platz obenan zurück. Die Schellensieben ist der beständige zweithöchste Trumpf, rangirt folglich unmittelbar hinter dem Trumpfaß. Die Schellensieben wird „Belle" genannt — so eine Art Mistigri.

Wenn die Belle Trumpf ist, so tauscht der Kartengeber nicht nur diese ein, sondern er macht die daraus folgende Karte Trumpf und tauscht sie gleichfalls ein. Wenn der Kartengeber — welcher sich immer zuletzt erklärt — nicht mitgeht, oder den Blinden aufnimmt, so kann der Nächste der Mitspielenden den Trumpf hereinnehmen, wenn schon andere Mitgeher vorhanden sind. Der Blinde darf aber nie den Trumpf hereinnehmen.

Außer den fünf Karten an jeden Mitspieler legt der Kartengeber von vornherein fünf Karten „für den Blinden weg". Wenn einer der Mitspieler gepaßt hat („sich gelegt hat"), so hat er noch das Recht, „den Blinden" aufzunehmen. Paßt er auch auf diesen, so ist er einmal Rams (bekommt ein Kreuz; siehe weiter unten); geht er mit dem Blinden mit und bekommt keinen Stich, so bekommt er zwei Kreuze. „Der Blinde" erklärt sich zu allerletzt.

Die ausgetheilten Karten müssen auf dem Tische liegen bleiben, bis der Kartengeber nach dem Trumpfmachen „Auf!" kommandirt. Zuwiderhandelnde bekommen ein Kreuz. Die Karten vergeben führt gleichfalls die Strafe eines Kreuzes nach sich. Wenn der Kartengeber paßt („sich legt"), so bekommt er ein Kreuz. Geht er mit und bekommt keinen Stich, so bekommt er ein Kreuz, wenn er den Trumpf nicht eingetauscht hat; zwei Kreuze, wenn er ihn eingetauscht hat.

Der Abheber muß sich die unterste Karte ansehen. Nach dem Kommando „Auf!" kann ihn jeder danach fragen.

Farbe muß bekannt und überstochen werden. Bei Renonce ist Trumpfzwang. Wenn mehr als Zwei mitgehen, so muß vor allem Trumpf gezogen werden. Wer keinen Trumpf hat, wirft seine Karte verdeckt zu, und diese kann erst nach beendigtem Spiele von den Anderen besichtigt werden. Wer sich die „Belle" abfangen läßt (von dem Trumpfdaus stechen läßt), bekommt ein Kreuz.

Bei Beginn des Spieles schreibt jeder der Theilnehmer drei Kreuze vor sich, von denen jedes fünf Marken repräsentirt, und zwar das Centrum eine und jedes der vier Glieder eine Marke. Das Centrum muß zuerst weggewischt werden. Für jeden gemachten Stich wird ein Glied weggewischt. Die Kreuze werden nach einander in Angriff genommen. Wer Alles zuerst weggewischt hat, ist Gewinner. Wem zuletzt noch Kreuze oder Kreuztheile übrig bleiben, ist der Verlierende.

Romsteeq.

(769.) Man spielt mit 36 Karten von dem König bis zur Sechs, entweder zu zwei, vier oder sechs Personen. Wer zusammenspielt und wer giebt, wird zuerst bestimmt. Spielen sechs Personen, so läßt die mittelste der einen Partei die mittelste der andern abheben; wer die höchste Karte hebt, der giebt und der Andere mischt. Sind nur vier Spieler, so giebt der, welcher die höchste Karte abhebt, denn der, welcher zuerst am Ausspielen ist und dem, welcher mischt, zur Rechten sitzt, ist sein Partner, mit welchem er sich über das Spiel verständigen kann.

Die Partie zu Sechsen wird zu 26 Points gespielt, im andern Falle zu 21, oder wie man bestimmen will. Jeder Spieler bekommt fünf Karten, zweimal je zwei, dann eine, oder drei und zwei. Es wird links abgehoben, rechts herum gegeben. Trumpf giebt es nicht. Das Aß ist die sechste Karte nach dem König; die übrigen Karten haben ihren gewöhnlichen Werth in der üblichen Reihenfolge. Der Talon bleibt unberührt auf dem Tische liegen. Die höhere Karte in der nämlichen Farbe sticht die niedere, sonst sticht die ausgespielte niedere die höhere in einer andern Farbe. Die verschiedenen Spiele heißen: „der Wirlique", „der Doppelnieger", „der Tritsch", „das Dorf", „die Doppelrome", „die Rome" und „der Steeq".

Wer vier Asse oder eine andere gleiche Karte hat — natürlich überbieten die höheren die niederen — hat den „Wirlique" und gewinnt die Partie. Wer zwei Asse und zwei Könige oder zwei und zwei sonstige gleiche Karten, höher als ein Anderer, hat den „Doppelnieger", welcher 3 Points gilt. Wer drei Asse oder drei andere gleichwerthige Karten erhielt, hat den „Tritsch", der 3 Points gilt. Zwei Damen und „zwei Buben" von der nämlichen Farbe werden „das Dorf" genannt. Ist die eine Dame roth, die andere schwarz, so müssen die Buben gleichfarbig sein, ebenso die Zehnen und Neunen, die Achten und Sieben 2c. Das Dorf gilt 3 Points.

Zwei Asse und zwei Könige in der Hand gelten, wenn sie nicht überboten werden, 4 Points, sonst 2. Zwei Buben oder andere niedere Karten gelten einen Point und heißen Rome.

Wer den letzten Stich macht, was Steeq heißt, bekommt eine Marke.

Ein technischer Ausdruck in dem Spiele ist „beißen" für überbieten. Auch muß man sich bei jeder Karte, die ausgespielt wird, der Bezeichnung, die sie im Spiele hat, bedienen, wer dies versäumt, verliert die Partie. Da immer nur eine Karte ausgespielt wird, so heißt es „ein Stück vom doppelten Nieger", „ein Stück vom Dorf" und ähnlich.

Wer beim Geben eine Karte der Gegenpartei umwirft, zahlt drei Marken Strafe. Liegen im Talon Karten verkehrt, worauf der Gegner aufmerksam macht, so kostet das wieder drei Marken. Ebenso viel zahlt Der, welcher auf eine andere Art, wie es die Regel befiehlt, die Karten austheilt, und wer sich versieht und eine Karte zu viel giebt, zahlt gleichfalls Strafe, zieht aber vorher eines der sechs Blätter und steckt es unter. Wer vor der Hand zuwirft, zahlt 3 Points, wer Farbe leugnet, verliert die Partie wie bei allen falschen Angaben.

Sixte.

(770.) Sixte wird das Spiel genannt, weil sechs Personen daran theilnehmen, deren jede sechs Karten — zweimal drei — erhält und dessen Partie in sechs Spielen besteht. Die letzte Karte wird aufgedeckt und giebt die Trumpffarbe an. Man kann aber auch die kleinen Karten dazu nehmen und einen Talon machen. Sonst ist Alles wie beim Trumpfspiel.

Sixette.

(771.) Sechs Personen, je drei gegen drei, unternehmen dieses Spiel und müssen sich so abwechselnd setzen, daß nie zwei von der nämlichen Partei neben einander Platz nehmen.

Es wird mit 36 Karten gespielt, von denen der König das höchste und die Sechs das niedrigste Blatt ist. Man zieht um das Geben, und wer die höchste Karte hat, fordert seinen rechten Nachbar dazu auf. Dieser, nachdem er die Karten gut gemischt hat und links abheben ließ, giebt rechts herum, jedem der Spieler sechs Karten, je zwei dreimal, und deckt die letzte Karte, welche die Trumpffarbe bestimmt, auf. Jetzt revidiren die drei, bei denen der erste Anspieler ihre Karten und der Anführer derselben gebietet, welches Blatt ausgespielt werden soll. Ganz das Nämliche findet darauf bei der andern Partei statt, auch sie bereden sich darüber, worin ihr Spiel besteht, und wie weiter gespielt werden soll. Es muß Farbe bedient werden; ist man renonce, so sticht man oder wirft eine andere Farbe ab; denn niemand ist verpflichtet, mit Trumpf zu stechen, wenn es ihm nicht paßt. Gewinner ist, wer mehr als drei Stiche macht, und doppelter, wer sechs einnimmt.

Eine besondere Spielregel bei diesem Spiele ist, daß wenn einer der drei Partner einen Fehler macht, auch die beiden anderen dafür mit leiden und Strafe zahlen müssen.

Ferner muß auch der Dritte, wenn zwei Spieler ihre Karte aufgedeckt haben, desgleichen mit der seinen thun.

Hat die wegen eines Versehens zu bestrafende Partei keine Points markirt, um die sie geschmälert werden kann, so notirt die Gegenpartei das Bußgeld.

Kolowrat.

(772.) Mehr als sieben bis acht Personen können füglich nicht mitspielen. Man setzt einen gleichen Einsatz in die Kasse und legt von einer vollen französischen Karte die vier obersten Blätter offen auf den Tisch; ist unter diesen ein Blatt doppelt, so steckt man es wieder in das Spiel und legt dafür eine andere Karte von den oben liegenden hin, und dies so oft, bis alle vier Blätter verschieden sind. Jeder erhält hierauf vier Karten und die übrigen werden beiseite gelegt. Der Erste, der die Vorhand hat, sieht nun, ob unter seinen drei Karten ein Blatt ist, das mit den aufliegenden übereinstimmt. Der König gilt 13, die Dame 12, der Bube 11. Die übrigen Blätter gelten so viel, wie Augen darauf stehen. Wer nun z. B. einen König hat, und es lägen auf dem Tische zwei Könige, eine Acht, eine Vier und ein Aß oder eine Zehn und eine Drei, so nimmt er alle Blätter vom Tische weg, und so oft und so viele Karten, wie er aus denselben dreizehn zusammenzählen kann. Auch nimmt er mit seinem Blatt die Häufchen den anderen Mitspielern weg, bei denen er die nämlichen Karten oben liegen findet, sowie auch diese Häufchen, von denen die obersten Blätter von verschiedenen Haufen beim Zusammenrechnen der Augen so viel betragen wie seine Karte. Wenn also bei Einem die Acht, beim Zweiten die Vier und beim Dritten das Aß wäre und er hätte den König, so nimmt er allen Drei ihre Häufchen Karten und legt sie vor sich auf einen Haufen, das Blatt, womit er sie genommen, allemal obenauf. Da geschieht es denn sehr oft, daß der Nachspielende das eroberte Häuflein

sogleich durch ein ähnliches Blatt wieder wegnimmt. Kann Einer nichts wegnehmen, so muß er eine von den Karten, die er in der Hand hat, den aufgelegten auf dem Tische beifügen, wodurch manchmal eine Karte doppelt und dreifach dortliegt, was beim Anfang des Spiels nicht sein darf, durch die Nothwendigkeit der Pflichtkarten aber unvermeidlich ist. Hat aber Einer Blätter in der Hand, die sich weder unter den Karten auf dem Tische, noch oben auf den Häufchen der anderen Spieler befinden, z. B. eine Neun, diese aber läge oben auf seinem eigenen Haufen, so braucht er seine Neun, die er in der Hand hat, nicht auf den Tisch zu legen, sondern er legt solche auf seinen eigenen Haufen auf die Neun.

Das Wegnehmen oder Hinlegen der Karten geht nach der Vorhand, und Keiner darf es eher thun, als bis ihn rechts herum die Reihe trifft. Wenn die Karten vom ersten Mal Herumgeben alle hinweggespielt sind, so werden die übrigen vom Spiele vertheilt und sollten, wenn jeder zum zweiten Male eine gleiche Anzahl Blätter erhalten hat, noch einige übrig bleiben, so werden solche auf den Tisch offen hingelegt. Wer den letzten Stich macht, nimmt die Karten, die auf dem Tische liegen, alle an sich, er mag sie mit einem seiner Blätter zusammenzählen können oder nicht; und wer von Denen, welche Kartenhäuflein vor sich haben, die meisten Blätter hat, gewinnt den Einsatz. Es wird nun von neuem eingesetzt, gemischt und gegeben.

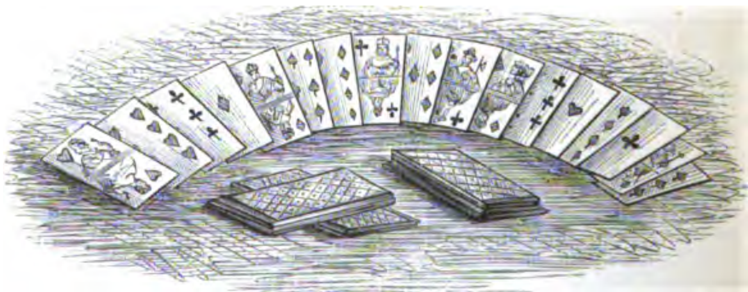
Hom.

(773.) Hierzu gehören bei sieben Theilnehmern sechzig Karten, so daß, wenn jeder sieben Blätter nimmt, noch elf übrig bleiben. Spielen sechs Personen, so wird eine Farbe weggelegt; jeder bekommt sieben Karten und es bleiben acht übrig.

Bei fünf Spielern werden zwei Farben abgelegt, und jeder erhält sieben Karten, so daß noch fünf übrig bleiben.

Unter Vier kommen die zwei letzten der Farben weg. Jeder erhält sieben Blätter und es bleiben zwölf. Unter Dreien müssen die drei letzten der Farben weggelegt werden, so daß neun übrig sind.

Die erste von den nicht ausgegebenen Karten wird aufgedeckt und ist Trumpf oder bestimmt vielmehr die Trumpffarbe. Das Spiel wird wie Piquet gespielt. Geht es um Geld, so muß ein jeder nehmen, was ihm zukommt, sonst schreibt man ihm eins zur Strafe an; spielt man aber blos zur Unterhaltung, dann darf nur der Letzte im Spiel nehmen. Wenn er das versäumt, so muß er noch einmal so viel setzen wie ausgesetzt ist. Man kann auch in derselben Weise mit fünf Blättern spielen.





2. Hasardspiele, bez. Bankspiele mit Hasardcharakter.

Bei der größten Anzahl der Hasardspiele stehen Einsatz und Gewinn in keinem Verhältnisse. Die Wahrscheinlichkeit der günstigen und ungünstigen Fälle sind bei Spieler und Bankhalter nicht gleich. Der Vortheil ist entschieden und überwiegend auf Seiten des Bankhalters. Dieses Plus der günstigen Fälle zum Vortheile der Bank muß bei lange fortgesetztem Spiele alles Vermögen der Spielenden unwiderruflich in die Bank ziehen. Wenn z. B. beim Roulette, wo die Kugel in eins der siebenunddreißig Fächer von 0—36 fallen muß, der Spieler also einen günstigen Fall, die Bank dagegen alle übrigen sechsunddreißig für sich hat, diese im Gewinnfalle nur das fünfunddreißigfache auszahlt, so sind ihr damit schon 2,7 % oder $^1/_{36}$ aller Nummernsätze verfallen, die Vortheile, welche das Zero und andere Bedingungen gewähren, noch gar nicht gerechnet. Beim Pharao liegt der Vortheil der Bank im Plié und in der letzten Karte, welche bei einem Spiele von 32 Karten mehr als 3 % der Einsätze ($^1/_{31}$) aufhebt, während das Plié mehr als 6 % der Einsätze der Bank einträgt.

Die Allgemeinschädlichkeit der Hasardspiele besteht hauptsächlich darin, daß diese Spiele auf den einfachsten Kombinationen des Kartenfalles, der Würfel u. dgl. beruhen, daß es, um sie zu spielen, keines Erlernens bedarf, sondern jeder sich sofort an dem leicht verständlichen Getriebe betheiligen kann, auch die Dauer des einzelnen Spieles nur eine geringe ist. Infolge des letzten Umstandes wird ein ungemein rascher Umsatz erzielt, der den Vortheil der Bank multiplizirt, anderseits der Vernunft und Ueberlegung keine Zeit läßt, das Thörichte des Weiterspielens einzusehen.

a. Die üblichen Spiele.

Pharao.

(774.) Zum Pharaospiel, dessen Name vom frühern Kartenbilde des ägyptischen Königs Pharao stammt — eines der weitverbreiteten, aber auch berüchtigten Hasardspiele mit Karten — gehört, außer der unbestimmten Anzahl von Theilnehmern, ein Bankhalter, der eine von allen Spielern angenommene Geldsumme niederlegt, worauf festgesetzt wird, wie hoch man pointiren darf. Wird diese Grenze überschritten, die jeder kennen muß, auch Der, welcher später hinzukommt, so hat der Gewinner keinen Anspruch auf eine höhere Auszahlung als die Bank von Hause aus bekannt gegeben.

Nun schlägt der Bankhalter von einem vorher gemischten Spiele Karten auf — gewöhnlich 52 Blätter der französischen Karte — jemalig zwei Karten, und legt von jedem solchen Abzuge die erste Karte, welche für ihn selbst gewinnt, zur Linken, die zweite für den Spieler zur Rechten. Die übrigen Theilnehmer des Spiels führen ein Buch, das heißt eine Reihe der verschiedenen dreizehn Karten des Spiels und decken davon beliebige Karten auf, um sie mit Einsätzen zu belegen.

Zur Vereinfachung und Abrechnung ist eine besondere Markirung aus gewissen Biegungen der betreffenden Karten bestehend, üblich. Soll z. B. der ursprüngliche Gewinn mit dem Einsatze zusammen gelten, so biegt man die Kartenecke aufwärts — Paroli genannt — soll nur der einfache Satz fort gelten, so macht man durch Biegung der kurzen Kante der Karte ein sogenanntes Appe (appe, fair la paix). Will man von dem Paroli weiter gehen, so biegt man dazu entweder ein Pace oder noch ein Paroli; jenes heißt ein „six et le va", dieses ein „sept et le va".

Auch die Art zu setzen ist vorgeschrieben. Was auf der Karte liegt, bedeutet den ganzen Satz; die Hälfte desselben deutet man dadurch an, daß man das Geld vorn unten, die Karte bis zur Mitte schiebt, so daß nur die Hälfte hervorsteht. Ein Viertel des Satzes wird dadurch markirt, daß es in halbverdeckter Weise unter die Ecke der Karte gelegt wird. Entweder kann man die Hälfte des Einsatzes gleich zahlen, oder man biegt zum Vortheil des Bankiers die Karte quer nach außen zu; verlieren diese auch, so gehört der ganze Satz dem Bankhalter. Im andern Fall wird Das, was auf der Karte steht, eingezogen. „Mäßnehmen" ist der übliche Ausdruck für das Erhöhen einer schon besetzten Karte und geschieht dadurch, daß man gegen die offen liegende noch eine verdeckte Karte legt und auf diese den einen Satz markirt.

Nach Beendigung einer Taille mag jeder Spieler, wenn er Lust hat, nachsehen, ob auf beiden Seiten auch gleich viel Karten liegen. Entdeckt man eine Unrichtigkeit, so heißt das „fausse taille", und der Bankhalter ist verpflichtet, alle Kartensätze als gewonnen auszuzahlen. Uebrigens werden verdeckte Karten nur dann gespielt, wenn man gegen den Bankhalter Mißtrauen hegt. Wenn eine Karte gewonnen oder verloren, darf man sie nicht eher wegnehmen oder anders markiren, bis der Bankier sich von der Richtigkeit überzeugt hat. — Wenn man eine Karte gesetzt hat und will den Satz ändern, so darf dies nicht ohne die Bewilligung des Bankhalters geschehen. Ist die Bank von Bedeutung oder sind viel Pointeurs vorhanden, so hat der Bankhalter gewöhnlich noch einen oder mehrere Helfer — „Croupiers" — die das Geld einnehmen und auszahlen. — Fallen beim Abziehen auf beide Seiten gleiche Karten, so gewinnt der Bankier den halben Satz, der entweder gleich gezahlt werden kann, oder man räth, ob die nächste Karte roth oder schwarz sein würde, und hat man es getroffen, so bezahlt man nichts, im Gegentheil verliert man den ganzen Satz. Auch kann man in diesem Fall eine Karte der Länge nach einwendig biegen und zieht dann den Satz zurück, wenn sie gewinnt, oder zahlt ihn im andern Falle aus.

Schnitt.

(775.) Schnitt ist eine Abart des Pharao, von dem es sich nur dadurch unterscheidet, daß der Bankhalter die Karte selbst kupirt, indem er das Pack mit einer andern Karte „abschneidet" und den oberen Theil zu unterst legt. Hierauf dreht er dies Kartenpack in der linken Hand um und zeigt somit die Facekarte. Das ganze Pack behält er in der linken Hand und zieht mit der rechten von unten herauf ab. Im übrigen wie beim Pharao, doch findet keine Taille fausse statt, auch kein Plié. Geschickte Bankhalter verstehen es, beim „Schnitt" den Zufall zu lenken.

Süßmilch.

(776.) Süßmilch ist ein Pharao, in welchem nicht jeder Pointeur ein „Buch" bekommt. Sämtliche Pointeure müssen sich mit einem auf den Tisch aufgelegten Buche behelfen. Gebogen wird nicht und das Plié ist ganz für den Bankhalter.

Landsknecht oder „Meine Tante, deine Tante".

(777.) Der Bankhalter setzt eine gewisse Summe aus, welche einer oder mehrere Pointeure beliebig halten. Ueber die ausgesetzte Summe hinaus kann der jedesmalige Bankhalter nicht verlieren. Ebenso brauchen die Pointeure nicht den ganzen ausgesetzten Betrag zu behalten.

Nach dem Mischen und Abheben zieht der Bankhalter von oben herunter zwei Karten hinter einander ab. Die erste legt er offen zu seiner Linken, die zweite ebenso zu seiner Rechten offen auf den Tisch. Die erste Karte (links, meine Tante) ist für den Bankhalter, die zweite (rechts „deine Tante") ist für den oder die Pointeure. Fällt ein Plié (sind beide Karten gleich, z. B. zwei Könige), so gewinnt der Bankhalter.

Sind die beiden Karten verschieden, so wird eine dritte Partie abgezogen und in der Mitte von den beiden aufgelegt, und so lange fortgefahren, bis eine der beiden Karten erscheint. Welche zuerst erscheint, gewinnt. Gewinnt der Bankhalter, so hält er einen Augenblick inne, bevor er von neuem abzieht, um den Pointeuren Zeit zum „Halten" zu geben. Solange der Bankhalter gewinnt, behält er die Bank, sobald er verliert, geht die Bank weiter und er streicht Dasjenige ein, was von Dem, was er gesetzt, noch übrig und was noch hinzugekommen ist. Die unterste Karte des Packs spielt nicht mit; geht der Talon zu Ende, bevor die Partie entschieden ist, so werden die beiden Links- und Rechtskarten („meine Tante, deine Tante") beiseite gelegt für die neue Partie, die anderen Karten aufgenommen, gemischt, abgehoben und alsdann die Mittelkarte sofort abgezogen. Doch steht es den Pointeuren auch frei, ihren Satz zu retiriren, in welchem Falle auch die beiden Links- und Rechtskarten mit eingemischt werden.

In dem französischen Lansquenet theilt der Bankhalter, anstatt nur eine Karte für sämtliche Pointeure rechts zu legen, jedem der Mitspieler eine Karte aus, welche Rechtskarte genannt wird, und zieht dann der Reihe nach für jeden Pointeur einzeln die Mittelkarte ab. Haben mehrere Pointeure gleiche Rechtskarten, so wird für sie die Mittelkarte zusammengezogen, sobald die Reihe an dem Ersten ist. Die Mittelkarte kann auch für sämtliche Rechtskarten in Einem gezogen werden. In diesem Falle zahlt der Bankhalter die Rechtskarten aus, wie sie erscheinen, und zieht den Rest ein, oder Alles, sobald seine Karte erscheint. Plié wie oben. Die Bank geht weiter, nach jeder Taille oder nach erschöpftem Aussatze.

Blüchern.

(778.) Der Bankhalter zieht, nachdem Alle gesetzt haben, eine Karte nach der andern ab, indem er dazu von 1—13 zählt. Trifft eine Karte mit der Zahl überein, z. B. Aß mit 1 oder Bube 11, so hat der Bankier gewonnen, was gesetzt war. Trifft aber bis zu 13 keine aufgelegte Karte mit der ausgerufenen Zahl zusammen, so hat der Bankier verloren und muß jedem bezahlen, was von ihm gesetzt war. Das Spiel, das der Feldmarschall „Vorwärts" gern gespielt hat, ist nach diesem benannt.

Rouge et noir.

(779.) Rouge et noir ist ein dem durch die Spielbäder so berüchtigten Trente-et-quarante verwandtes, jedoch einfacheres Hasardspiel, das mit sechs vollständigen französischen Kartenspielen gespielt wird, wobei die Asse 1, sämtliche Bilder je 10 und die übrigen Karten nach ihrer Augenzahl gelten. Nachdem der Bankier die Karten gemischt hat, läßt er von einem der in unbegrenzter Zahl zulässigen Pointeurs abheben, legt sämtliche Spiele an den hierzu bezeichneten Platz, nimmt beliebig viele Karten in die linke Hand und ladet zum Spielen ein. Sind die Sätze auf dem zweitheiligen Teppich (eine Hälfte gilt für rouge, eine für noir) gemacht, so legt er folgeweise so viel Karten auf, daß die Augen derselben nicht unter 31 und nicht über 40 betragen. Ist eine solche Reihe gelegt, so wiederholt er dasselbe für eine zweite Reihe. Die erste ist für Roth (rouge), die zweite für Schwarz (noir), und es gewinnt diejenige Reihe, welche sich am meisten der Zahl 31 nähert. Liegen in beiden Reihen gleichviel Points (auf die Zahl der Karten kommt es hierbei gar nicht an), so bleibt das Spiel unentschieden, ausgenommen bei 31 (plié, refait de trente et un), in welchem Falle die Sätze stehen bleiben und derjenigen Partei zufallen, die im nächsten Coup gewinnt. Dieser „Refait" bietet dem Bankier einen wesentlichen Vortheil. Nach jedem Coup wandern die aufgelegten Karten in den Korb.

Onze et demi.

(780.) Das Spiel gestattet eine beliebige Anzahl von Theilnehmern. Einer hält Bank und jeder bekommt eine Karte, darf aber dann so viele Karten vom Bankhalter kaufen, bis er glaubt, aufhören zu müssen. Hat man eine ziemlich hohe Karte, eine Acht oder Neun, bekommen, so zahlt man gewöhnlich, denn man darf nicht darauf rechnen, eine Zwei oder Drei dazu zu erhalten; man „überkauft" sich, wenn man mehr als $11^1/_2$ hat. Das Aß gilt elf, das Bild ein Halb. Wer ein Bild bekommen hat und kauft ein Aß dazu, hat geborene „Onze et demi" und erhält seinen Einsatz doppelt bezahlt. Jeder setzt vor dem Geben nach Belieben so viel er will; verliert er, so zieht es der Bankhalter ein, gewinnt er, so bekommt er es aus der Bank bezahlt.

Wer ein Bild hat, kann auch darauf Andere setzen lassen, was gewöhnlich geschieht, wenn der Inhaber des Bildes „im Glücke sitzt“. Hat der Bankhalter, der sich selbst auch eine Karte giebt und zuletzt kauft, eine geborene Onze et demi, so bekommt er von jedem der Spieler den doppelten Einsatz und von Dem nichts, der ebenfalls ein Aß im Bilde hat; ferner hat er den Vortheil, wenn er eine gleich hohe Karte wie der Andere hat, daß er der Gewinner ist. Doch kauft er offen, während die Anderen ihre Karten verdeckt halten, nur wer auf ein Bild setzen lassen will, legt es auf. Ueberkauft er sich, so muß er jedem den Einsatz zahlen.

Vingt-un.

(781.) Bei diesem Spiel gelten ganz dieselben Regeln und Vorschriften, auch haben die Karten den nämlichen Werth wie bei Onze et demi, nur die Bilder gelten 10, so daß ein Bild und ein Aß nicht 11½, sondern 21 bedeuten. Statt einer Karte bekommt jeder zwei Blätter und kauft so lange, bis ihm die Gefahr droht, sich „todt“ zu kaufen. Hat er in seinen zwei Karten ein geborenes vingt-un, so muß er es sogleich aufdecken, was auch der Bankhalter zu thun verpflichtet ist, ehe noch jemand gekauft hat. Wer mit dem Bankhalter eine gleiche Zahl Kartenaugen hat, verliert und gewinnt nichts, worin sich vingt-un von Onze et demi unterscheidet.

Trente et Quarante oder Trente-un.

(782.) Nicht weniger als sechs Spiele Karten — 312 Blätter — die man sämtlich durch einander mischt, gehören zu diesem Hasardspiel, mit einem Bankier und einer beliebigen Anzahl von Spielern oder Pointeurs. Da in den Karten zwei Farben enthalten, Schwarz und Roth, so stellt man eine rothe und schwarze Kassette auf den Tisch.

Jeder Pointeur legt die ihm passend scheinende Summe in den gewählten Karton. Nachdem gesetzt ist, deckt der Bankier — eine nach der andern — eine Anzahl Karten auf, bis die Augen zusammen nicht unter 31 und nicht über 40 zählen. Die Bilder gelten 10, das Aß 4.

Die zuerst gezogenen Karten sind für Schwarz und die nächste dann für Roth. Wenn sich die Augen bei Schwarz mehr der Zahl 31 nähern als die bei Roth, gewinnen die Setzenden Das, was auf Schwarz gesetzt ist, und der Bankier ruft dann: „Roth verliert!“ Er zieht somit, was auf Roth gesetzt ist und bezahlt, was auf Schwarz steht. Dasselbe findet im umgekehrten Fall statt. Ist die Zahl der Augen in beiden Farben eine gleiche, so verliert und gewinnt weder die eine noch die andere Partei. Hat aber der Bankier für Schwarz sowie Roth die Zahl 31 zusammen, so bekommt er die Hälfte des Einsatzes. Dabei ist zu bemerken, daß bei 10 Augen von 31 bis 40 die einen eher als die anderen kommen. 40 kann z. B. nur zutreffen, wenn die letzte Karte eine Zehn oder ein Bild ist.

39 macht sich durch 10 und 9.
38 „ „ „ 10 „ 9 und 8.
37 „ „ „ 10 „ 9 „ 8 und 7.
35 „ „ „ 10 „ 9 „ 8 „ 7 und 6.
34 „ „ „ 10 „ 9 „ 8 „ 7 „ 6 und 5.
33 „ „ „ 10 „ 9 „ 8 „ 7 „ 6 „ 5 und 4.
32 „ „ „ 10 „ 9 „ 8 „ 7 „ 6 „ 5 „ 4 und 3 und 2.
31 „ „ „ 10 „ 9 „ 8 „ 7 „ 6 „ 5 „ 4 „ 3 „ 2 und 1.

Da stets dieselben Ursachen auch die gleichen Wirkungen bei den Zahlen haben, so steht fest, daß die Zahl

31 dreizehnmal,	34 zehnmal,	37 siebenmal,	39 fünfmal,
32 zwölfmal,	35 neunmal,	38 sechsmal,	40 viermal
33 elfmal,	36 achtmal,		

zutreffen wird.

Da beide konkurriren müssen, um das Spiel herzustellen, und die proportionale Zahl sich auf 85 beläuft, so ist das Quadrat dieser Summe, die Menge, die alle die verschiedenen Zufälligkeiten infolge der Ursachen sich vollziehen können.

Bei 30 und 40 kann kein Verzählen vorkommen, da alle Setzenden mit dem Bankier zählen. Ist zufällig aus Versehen eine Karte zu viel abgezogen, so bleibt sie für das nächste Spiel. Da das Spekuliren der Pointeurs auf Bilder nicht zu besorgen

ist, so manipulirt der Bankier auch zwangloser mit den Karten als bei anderen Hasardspielen; selbst wenn zwei Blätter zugleich herabfallen, unterscheidet man immer noch deutlich, welche Karte zuerst fiel. Es begreift sich leicht, daß ein falsches Spiel in solchem Falle jeden Augenblick stattfinden könnte; da die Karten durch Aller Hände gehen, würde es leicht sein, sie absichtlich fallen zu lassen oder zu verwirren.

Der einzige Fall, in welchem einige Bedenklichkeiten eintreten könnten, wäre der, wenn der Bankier die Taille nicht beendete. Da es üblich ist, alle Karten durchzumachen und selbst noch darzuthun, daß die übriggebliebenen Karten zu einer Tour nicht hinreichen würden. Uebrigens steht es dem Bankier frei, sein Spiel nach Belieben zu regeln, und die Pointeurs können ihn nicht zwingen, weiter zu spielen, wenn er nicht will.

Die beim Trente et Quarante hauptsächlich vorkommenden technischen Ausdrücke sind:

Fausse taille: wenn der Bankier einen Fehler gemacht hat, der bemerkt wurde und er den Spielern zahlen muß.

Martin gale: wenn man immer so viel setzt, wie man eben verloren hat.

Paroli: das Doppelte von Dem, was man das erste Mal gesetzt.

Refait: wenn auf Schwarz ganz dieselbe Zahl kommt wie auf Roth.

Refait du trente-un: wenn, nachdem auf Schwarz 30 gekommen, dieselbe Zahl auf Roth kommt.

Sept et le va: siebenmal der erste Satz.

Taille: wenn der Bankier das Spiel mit der Karte vollendet und ein neues beginnt.

---

b. Sonstige Spiele.

Florentini.

(783.) Dieses aus Italien stammende Spiel ist, wie die meisten Hasardspiele, ein Zufallsspiel. Es wird mit 52 Karten gespielt, die zum Mischen rings herum von Hand zu Hand der Pointeurs gehen, bis sie zu dem Bankier zurückkehren, der sie abermals mischt und irgend Einem aus der Spielgesellschaft zum Abheben giebt; er wendet nun die oberste Karte, legt sie vor sich hin, und sie heißt von neuem die Karte des Bankiers, die über den Gewinn und Verlust der Spieler entscheidet.

Nachdem der Bankier die erste Karte für sich — nehmen wir an, daß sie ein König — aufgelegt, legt er eine zweite — diese mag ein Aß sein — für die Pointeurs. Die, welche fürchten, es könne eher wieder ein König als ein Aß kommen, riskiren beim Besetzen des Königs nur wenig; nachdem gesetzt ist, belegt der Bankier seine Karte auch, z. B. einen Buben, bei dem man ebenso verfährt, wie beim Aß und bei den folgenden aufgelegten Karten, wenn solche nicht schon da sind. Kommt eine solche heraus, z. B. ein Aß, so gewinnt der Bankier Alles, was die Pointeurs auf das Aß gesetzt haben; folgt ein Bube, so ist Alles, was auf dem Buben steht, sein; zieht er aber in diesem Fall einen König ab, so verliert er Alles, was er gegen die Pointeurs gesetzt. Es kann vorkommen, daß die beiden ersten aufgedeckten Karten zwei gleiche, dann gehören beide dem Bankier, und erst auf die zweitfolgende Karte können die Spieler setzen, um ein Gleichgewicht des Risikos herzustellen. Dasselbe würde bei drei gleichen Karten des Bankiers stattfinden.

Macao.

(784.) Ein unter beliebig vielen Personen mögliches, in seinen Grundregeln den Onze-et-demi und Vingt-et-un ähnliches Hasardspiel, welches mit zwei gut durch einander gemischten französischen Kartenspielen derart getrieben wird, daß der Bankier nach stattgefundenem Abheben links herum jedem, der einen Satz gemacht hat und auch sich selbst eine verdeckte Karte giebt und alsdann in derselben Reihenfolge einzelne Kartenblätter zu dem Zwecke kaufen läßt, die Zahl der Points bis auf neun oder möglichst nahe darunter zu bringen. Wie bei den oben genannten Spielen Onze-et-demi und Vingt-et-un, so ist hier Neun diejenige Zahl, deren Besitz den betreffenden Spieler dem Bankier gegenüber zu dem gewinnenden macht, wobei jedoch zu berücksichtigen bleibt, daß bei gleicher Augenzahl stets der Bankier gewinnt, und daß eine „geborene" Neun (großes Honneur, großer Schlag), eine geborene Acht (kleines Honneur, kleiner Schlag), eine geborene Sieben 2c. stets mehr gelten, als wenn man erst durch

Kaufen auf die Pointzahl gekommen ist. Aß zählt Eins, Bilder und Zehn aber Null; in einzelnen Kreisen dürfen die letzteren offen gelegt und wie die Bilder bei Onze-et-demi besetzt werden. Wer sich verkauft, das heißt, wer mehr als neun Points erworben hat, giebt seinen Ansatz als verloren sofort dem Bankier, die Uebrigen lassen es darauf ankommen, diesen durch Erwerbung einer höheren Pointszahl zu schlagen. Eine geborene Neun wird hier und da doppelt honorirt, das heißt besitzt sie ein Pointeur, so muß der Bankier dessen Satz verdoppeln; hat sie der Bankier, so geschieht dies von allen Mitspielern, diejenigen ausgenommen, welche gleichfalls eine geborene Neun in Händen haben und damit nur den einfachen Satz verlieren.

Abweichend hiervon wird auch derart gespielt, daß nur zwei Personen gegen den Bankier halten und damit die Verpflichtung übernehmen, den nicht direkt am Spiel Betheiligten das Besetzen der Karten zu erlauben. Der Bankier giebt sich und den beiden gegen ihn Haltenden je zwei Karten, betrachtet die seinigen, deckt sie mit dem Rufe „Groß-“ oder „Kleinschlag“ auf, wenn er 8 oder 9, resp. 18 oder 19 (die Zehne gilt hier zehn) „geboren“ besitzt, oder deutet, wenn ihm die Zahl seiner Points nicht genügt, durch das Wort „ich gebe“ an, daß er zum Verkauf einer Karte geneigt sei.

Häufeln.

(785.) Der Bankhalter mischt, läßt abheben und theilt die Karten in so viele Häufchen wie Spieler, wenn deren nicht zu viele sind. Eines dieser Häufchen wird von einem der Pointeurs herausgestoßen und gehört dem Bankhalter, auf die anderen wird nach Belieben gesetzt. Sobald die Sätze gemacht sind, dreht der Bankhalter sein Häufchen um und die sonach sichtbar gewordene Karte entscheidet für ihn. Er dreht sonach die Häufchen der Pointeure um und streicht entweder die Sätze ein oder zahlt sie aus, je nachdem seine Karte höher oder niedriger ist als die jener.

Die Bank geht nach jedem abgespielten Häufchen weiter an den nächsten Mitspieler. Der Bankhalter zahlt nur so viel aus, wie er vor sich hat. Ist also sein Geld zu Ende, so bleiben die noch restirenden Häuflein unberührt.

Dreisatz.

(786.) Es wird mit einem vollen Spiele von einer beliebigen Anzahl Personen gespielt, und von jeder werden drei Einsätze gemacht: 1. Für die Schöne (pour la Belle); 2. für die Folge (pour le Flux); 3. für 31.

Der Geber vertheilt rechts herum jedem zwei Karten verdeckt und eine offen. Der, dessen ausgelegte Karte die höchste ist, zieht die Schöne. Haben zwei Spieler dieselbe höchste Karte, so bleibt die Schöne stehen und gilt im künftigen Spiele doppelt. Doch gilt das Aß hier nur nach dem Buben, wogegen es auf die folgenden Einsätze über den König und elf Points gilt. Den auf die Folge gemachten Einsatz gewinnt Derjenige, der die höchste Folge hat. Sollten Mehrere eine gleichhohe oder niemand eine haben, so bleibt dieser Einsatz zum folgenden Spiele stehen, wo er dann verdoppelt wird.

Der dritte Einsatz auf 31 wird von Demjenigen gezogen, der 31 in der Hand hat, durch Kaufen erhält, oder die meisten Points unter 31 zählt.

Der Vorhandspieler erklärt sich zuerst, ob er genug habe oder kaufen wolle. Im letzten Falle giebt der Bankier ihm aus dem Talon von oben herab eine Karte und so die Reihe herum. Nun kann man zum zweiten, auch dritten Male ꝛc. kaufen, aber immer nur eine Karte und nie aus der Reihe. Wer über 31 erhält, ist „todt“ und verliert seinen Anspruch auf diesen Einsatz. Haben Mehrere 31, so gewinnt Derjenige, der sie zuerst erhalten hat. Sollte aber niemand 31 und sollten Mehrere die höchsten Points unter 31, z. B. 28, haben, so bleibt auch dieser Einsatz zum folgenden Spiele stehen.

Vive l'amour.

(787.) Jeder der vier Theilnehmer in dem Spiele erhält dreizehn Karten; es beginnt dasselbe, indem man rechts und links eine Karte verdeckt den beiden Nachbarn so lange zuschiebt und ebenso eine von ihnen zurück erhält, bis einer alle Blätter in derselben Farbe mit dem Ausrufe: „vive l'amour!“ aufdecken kann und damit gewonnen hat.



3. Gesellschaftliche Spiele.

ie gesellschaftlichen Kartenspiele sind mehr Scherz- als Gewinnspiele und aus allerhand Nebenbelustigungen verbunden, wie das Anschwärzen mit Kohle, das Anlegen von komischen Kleidungsstücken, Brillen und Masken u. dgl. Abzeichen zur Strafe für Mangel an Aufmerksamkeit oder einen in der Hand behaltenen Sträfling. Ein feines Spiel nach Regeln und Gesetzen kann, wo meistens der Zufall waltet, nur in geringem Grade beobachtet werden, und daher giebt es hierbei mehr Scherz und Lachen als ernste Streitfragen darüber: was zweckmäßiger gewesen wäre, auszuspielen, wegzuwerfen oder zu ecartiren. Das, warum man spielt, seien es Marken oder Pfeffernüsse, ist Nebensache, die Hauptsache ist, den Anderen eine Schlinge zu legen, ihn schalkhaft zu überlisten oder den Garaus zu machen.

a. Harmlose und reine Gesellschaftsspiele.

Schwarzer Peter.

(788.) Drei Buben werden aus einem Spiel Karten herausgenommen und nur der Piquebube — welcher den „schwarzen Peter" vorstellt — bleibt darin. Nachdem jeder der Mitspielenden seine Karten bekommen, die er unter Strafe nicht eher anrühren darf, als der Kartengeber auf den Tisch geklopft hat, wird links herum getauscht und jeder Pasch herausgeworfen. Wer den Piquebuben zuletzt behält, ist schwarzer

Peter und wird durch einen schwarzen Strich ausgezeichnet, auch darf er geben. Die Reihenfolge der Striche muß vorher bestimmt werden, damit sich Keiner sträube, an dieser oder jener Stelle im Gesicht schwarz angestrichen zu werden. Der erste Strich geht der Nase entlang, dann kommt der rechte, später der linke Backenbart und so fort.

Schwarze Dame.

(789.) Eine beliebige Anzahl von Personen erhält so viel Blätter, als die angewendete Karte enthält. Geht die Zahl nicht auf, so werden die niedrigsten Karten als überschüssig weggelegt. Die Karten rangiren vom Aß abwärts. Es existirt kein Trumpf. Wem im Verlaufe des Spieles die schwarze Dame (Piquedame) im Stiche zufällt, erhält einen Strich. Wer den letzten Stich macht, bekommt zwei Striche. Fällt die „schwarze Dame" in den letzten Stich, so zählt sie gleichfalls mit, so daß in diesem Falle der letzte Stich die drei Striche einbringt.

Der irrende Ritter.

(790.) Die Karten eines ganzen Spieles werden mit Ausnahme von drei ecartirten Königen vertheilt. Bleiben einige übrig, so bekommen sie die ersten, so weit wie sie reichen. Der Treffkönig als Einzelfigur ist der irrende Ritter, den niemand behalten mag und der beim Tauschen von Einem zum Andern befördert wird. Vorher legt jeder, der zwei Karten hat, diese aus seinen Karten offen auf den Tisch und nachdem sucht man durch Tauschen wieder ein Pär zum Weglegen zusammen zu bringen, um sich kartenfrei zu machen. Endlich ist nur noch der Treffkönig übrig. Wer ihn hat, muß Strafe leiden, die darin besteht, daß er sich — ist es eine Dame, den Hut eines Herrn — wenn ein solcher, den einer Dame aufsetzen und während des ganzen Spiels aufbehalten muß; hat er eine doppelte und dreifache Strafe zu leiden, so kommen andere Bekleidungsstücke hinzu, für den Herrn eine Mantille, für die Dame eine Pikesche und dergleichen.

Schnipp, schnapp, schnurr, burr, basilorum, Rex.

(791.) Die 52 Karten werden gleichmäßig unter die Mitspielenden vertheilt. Wer die Vorhand hat, beginnt das Spiel in einer ihm beliebigen Farbe und sagt, wenn er die erste Karte, z. B. Carreausieben, wirft: „schnipp", der die Carreauacht hat: „schnapp", die Carreauneun: „schnurr", die Carreauzehn: „burr", den Carreaububen: „basilorum" u. s. w. Derjenige, der die Carreaudame giebt, ruft „Rex" und setzt das Spiel mit der ihm vortheilhaftesten Farbe fort. In diesem Spiele wäre also die Carreausechs eine Freikarte, die mit der Anmeldung: „Freikarte!" von Dem fortgeworfen werden kann, der am Spiel ist. Es ist dabei sehr nöthig, sich die Freikarten zu merken, und ebenso wichtig beim Ausspielen mit einer Farbe zu beginnen, in der man auch die sechste Karte in der Reihe als Rex besitzt, weil man damit das Spiel in der Hand behält.

Derjenige, der zuerst alle seine Karten fortgeworfen, hat das Spiel gewonnen und erhält von den Anderen so viele Marken, wie diese Blätter haben.

Rabonge. (Rabouse.)

(792.) An diesem Spiele können nie unter drei Personen, darüber aber so viel da wollen Antheil nehmen, und es muß für jeden ein ganzes Spiel Karten da sein. Diese werden nun alle durch einander geworfen und alsdann in so viele Häuflein gelegt, wie Mitspieler sind. Jeder derselben wählt sich ein solches mit 52 Karten, mischt sie nochmals und läßt sie von seinem Nachbar abheben, worauf der Reihenfolge nach der Einzelne sieben Karten unbesehen abnimmt. Die oberste davon wird umgelegt, was man den „Stock" nennt, den man neben sich auf den Tisch legt. Jetzt werden wieder fünf und in der Folge jedesmal vier Karten unbesehen in die Hand genommen, und wer die niedrigste Karte auf dem Stock hat, spielt an. Das Aß wird in diesem Spiele für die niedrigste Karte gerechnet. Die erste Karte wird offen auf den Tisch gelegt, heißt der „Ausleger" und bestimmt das Spiel. Dann werden die übrigen vier der Reihe nach ausgespielt. Trifft man eine Karte, die auf den Ausleger folgt, so wird sie gleich darauf gelegt, die anderen aber legt man in vier Häuflein so vor sich hin,

bis sie an die Reihe kommen. Wäre z. B. der Ausleger die Neun, so folgt Zehn, Bube, Dame, König, Aß, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Diese Acht ist dann Rabouge und ist ein Gewinn; wer solches hat, nimmt den Haufen zu sich. Jede Neun ist dann ein Ausleger und jede Acht Rabouge. Hat man — und das ist besonders zu beachten — eine Folge Karten auf dem Stock, so muß man diese zuerst auflegen, worauf die oberste wieder umgelegt wird; folgt auch diese, so wird sie aufgelegt und wieder die oberste umgelegt; folgt sie aber nicht, so bleibt sie liegen, bis die Reihe an sie kommt. Wer zuerst den Stock abgespielt hat, läßt sich jede Karte, welche die Mitspieler noch im Stocke haben, mit 2 Points bezahlen. Nun wird so lange fortgespielt, bis abgelegt werden kann. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, bekommt von jedem Mitspieler so viele Points bezahlt, wie er noch Karten hat. Wenn keine Karte mehr abgelegt werden kann, so ist das Spiel beendigt.

Jeder bezahlt jede Karte, die er mehr als die Mitspieler hat, mit 1 Point, und jede Rabouge, die er weniger hat, mit 4 Points. Wenn die Rabouge mit 10 Pf. (was schon ein beträchtliches Spiel ist) bezahlt wird, so wird jede Karte, die man noch im Stock hat, mit 6 Pf., und jede Karte, die man noch von den 45 Karten hat, mit 3 Pf. bezahlt. Wird mit Einsatz gespielt, was gewöhnlich nicht der Fall, so bekommt die Kasse, wer zuerst seine 45 Karten abgelegt hat (die sieben im Stocke ungerechnet), sonst bleibt die Kasse zum nächsten Spiele stehen; gesetzt werden 4 Points. Wenn zwei Karten in zwei Reihen gelegt sind, muß man eine der einzelnen Karten auf die andere legen.. Solche Karten, die wahrscheinlich bald abgelegt werden können, dürfen nicht belegt werden, auch läßt man eine Reihe blos für die letzte Karte oder Rabouge, weil sonst leicht einige Rabouge, wenn sie belegt wären, gar nicht gemacht werden können. — Uebrigens wird das Spiel nach sehr verschiedenen Regeln gespielt.

Ambigu. (Mischmasch.)

(793.) Man nimmt ein ganzes Spiel Karten, wirft die Bilder heraus und zählt die anderen Blätter nach ihren Augen. Zwei bis sechs Personen können sich an dieser aus mehreren Spielen zusammengesetzten Unterhaltung betheiligen. Jeder nimmt sich eine Anzahl Marken zum Einsetzen und Zahlen. Dem Verlierenden steht es frei, zu jeder Zeit aufzuhören, was dem Gewinner nicht gestattet ist, sollten auch schon einige Verlierende ausgetreten sein. Die festgesetzten Partien müssen aber abgespielt werden, denn mitten in einer Partie darf niemand ausscheiden.

Nachdem das Los entschieden, wer zuerst giebt, läßt dieser links abheben und giebt jedem zwei Karten, die der Empfänger besieht, und wenn sie ihm ein Spiel zu verheißen scheinen, so sagt er „basta“, im andern Fall wirft er weg, was ihm nicht gefällt und läßt sich neue Karten geben. Danach werden die Karten nochmals gemischt und einzeln noch an jeden zwei, also im ganzen vier Blätter ausgetheilt. Wer nun mit Dem, was er in der Hand hat, zufrieden ist, sagt: „ich gehe“, und ist er unzufrieden: „ich passe“. Haben Alle gepaßt, so steht es dem Kartengeber frei, seine Karten zu wechseln und nochmals zu geben, oder darauf zu beharren, daß jeder seine Karten behält und das Spiel vorwärts geht. Er setzt, wenn er das Spiel will, 2 Points in die Kasse, poule genannt.

Wer ein gutes Spiel in der Hand hat, setzt die „Batterie“, das ist eine Anzahl Marken, und fragt, ob sie jemand halten will. Findet sich niemand dazu bereit, so zieht er die Batterie zurück, und der Letzte, wenn dieser nicht selber die poule macht, muß ihm zwei Marken zahlen.

Wünschen Mehrere die Vade zu halten, kann jeder seine Karten gegen andere eintauschen, deren Zahl immer nur auf vier beschränkt ist; es darf auch nur einmal getauscht werden. Jetzt wird aufs neue „gehalten“ oder „gepaßt“. Passen Alle, so bleibt der Einsatz stehen; sagt Einer etwas an, so darf Der, welcher zuerst gepaßt hat, mithalten. Wer paßt, legt seine Karten weg.

„Schieben“ heißt Marken anbieten. Hat jemand gute Karten, so schiebt er, und die Mitspielenden erklären sich für Halten oder Passen. Wer hält, schiebt zurück, wer paßt, legt die Karten weg. Ist niemand auf das erste Angebot eingegangen, so fällt Dem, der es machte, der ganze Einsatz zu, außerdem bekommt er noch seine Karten in ihrer Zusammenstellung als Prime, Sequenz, Kunststück und Fluß, auch Triller genannt, bezahlt. Wurde jedoch der Rückschub von Einigen gehalten, so müssen diese ihre Karten aufdecken, woraus zu ersehen, wer gewonnen hat. Es handelt sich darum, wer

die meisten Augen in seiner Karte hat. Eine bloße Karte als solche gilt nichts, drei Karten aber von der gleichen Farbe gelten mehr als zwei, wenn sie auch weniger Augen haben sollte. Wer die meisten Augen hat, erhält von jedem Mitspieler eine Marke und zieht den Einsatz samt Allem, was durch Schieben und Zurückschieben hinzugekommen ist.

Einer der Gewinne ist, wenn jemand vier gleiche Karten von vier verschiedenen Farben hat. Es heißt das „die Prämie". Der, welcher sie hat, bekommt außer dem vollen Einsatz noch von jedem Spieler zwei Marken. Die große Prime — mehr als dreißig Augen — überbietet die geringere. Dasselbe findet bei dem Sequenz in der Handkarte statt. Wer diesen hat, zieht den Einsatz oder die poule und bekommt von jedem der Spieler drei Marken. Ein vierblätteriger Sequenz überbietet den dreiblätterigen, selbst wenn dieser mehr Augen hätte. Das „Kunststück", drei Karten von gleichem Werth und verschiedener Farbe, wird von jedem mit vier Marken und dem Einsatz, „der Fluß", vier Karten von gleicher Farbe, mit fünf Marken und Allem, was aus- und eingesetzt ist, bezahlt.

Hölle.

(794.) Es werden drei Kreise gleichmäßig weit von einander entfernt, entweder mit einem Bleistift auf Papier — ein recht großer Bogen gehört dazu — oder mit Kreide auf den Tisch, um welchen die Spielgesellschaft Platz nimmt, gezogen. Jeder hat einen Block, womit er rückt und den er vor sich außerhalb des größten Kreises stellt. Es wird darum gelost, wer zuerst „giebt". Nachdem dies bestimmt ist, erhält jeder eine Karte verdeckt zugetheilt, darf diese aber nicht eher anrühren, als bis der Geber dreimal auf den Tisch geklopft hat. Wer übereilt zugreift, rückt eins vor. Hat der Geber vergessen zu klopfen, so rückt dieser ebenfalls. Nachdem wird links herum getauscht, doch steht es auch jedem frei, seine Karte zu behalten. Alle decken jetzt ihre Blätter auf, und wer das niedrigste Blatt hat — das Aß steht unter der Zwei, nicht über dem König — der rückt eins vor. Jetzt giebt der Nächstfolgende und so fort. Wer bis in den dritten Kreis — „die Hölle" — avancirt, ist Teufel und todt, das heißt der Geber darf ihm keine Karte mehr zuwerfen; versieht er es und legt ihm eine hin, so rückt er eins vor, und jener aus der Hölle heraus, eins zurück. Auch darf niemand mit dem Teufel sprechen, dem dieses Recht den Anderen gegenüber zusteht, auf seine Fragen auch nur mit einer Pantomime antworten, oder über seine Witze, die er bemüht ist, zu machen, beifällig lachen, oder überhaupt ihm je welche Aufmerksamkeit schenken. Wem dies passirt, der rückt eins vor. Die Teufel legen es selbstverständlich darauf an, die Anderen in die „Hölle" und sich dadurch herauszubringen, indem sie plötzliche Fragen stellen oder Verwirrungen anzurichten suchen, z. B. die Blöcke in falsche Kreise legen, was dann leicht dahin führt, daß sich jemand ärgerlich darüber äußert, wodurch er sich dem Teufel einen Schritt näher bringt und diesen aus der Hölle erlöst.

Das Spiel ist aus, wenn Alle in der Hölle sind bis auf Einen, der dann den Einsatz gewinnt. Entweder setzt jeder 10 Pfennig ein, oder es wird eine Torte, eine Düte mit Zuckerwerk und Aehnliches zum Einsatz gewählt.

Kartenlotterie.

(795.) Zu dieser Lotterie, bei welcher die Zahl der Theilnehmer eine beliebige ist, gehören zwei vollständige Spiele französischer Karten, von denen das eine zu gleichen Theilen unter die Mitspieler rechts herum vertheilt wird, welche die empfangenen Blätter aufgedeckt vor sich hin legen.

Aus dem zweiten Spiele läßt man etwa zwölf Karten ziehen, die man in sechs Päckchen, à zwei Blätter, mitten auf den Tisch legt. Jedes dieser Päckchen wird mit einem Gewinn belegt, der auf die untere Karte fällt, während die obere eine Niete bezeichnet. Ein Blatt wird das große Löos.

Wer die Karten vertheilt hat, ruft nun laut, der Reihe nach, die übrig gebliebenen des zweiten Spieles aus, und muß jeder, der die gleiche Karte besitzt, diese verdecken. Sind die Karten alle ausgerufen, so werden zuerst die Nieten und dann die Gewinne vertheilt.

Bei einer andern Art der „Lotterie" wird ein Spiel deutscher und französischer Karten genommen und nachdem der Kassirer erwählt, besetzt jeder ein Blatt oder mehrere

mit einer beliebigen Anzahl Marken: 1, 2, 3, 4, 8, 10 oder 12. Dabei muß jeder Mitspieler dem Kassirer die von ihm besetzten Blätter nennen und mit einem Buchstaben vor sich hin bezeichnen. Hierauf mischt der Kassirer die Karten und theilt sie unter die Gesellschaft aus, indem er jedem vier Blätter unbesehen einhändigt, die dieser aufdeckt. Wer unter seinen vier Blättern eins von den vorher von ihm besetzten hat, erhält vom Kassirer den Werth ausbezahlt, welchen er auf dieses Blatt setzte; den Werth der übrigen besetzten Blätter aber, die sich nicht unter den vier erhaltenen befinden, streicht der Kassirer für sich ein. Erhält der Spieler unter seinen vier Blättern zwei besetzte oder ein von ihm besetztes zweimal, so muß ihm der Kassirer die vorher bestimmten Points dreimal auszahlen, sowie er sie sechsmal bezahlen muß, wenn der Spieler drei besetzte oder drei gleiche Blätter aufschlägt. Sollte es sich endlich treffen, daß dieser eins der bestimmten Blätter viermal unter seinen Karten fände oder alle vier besetzte hielte, so erhält er den Preis desselben achtmal. Wenn daher Einer z. B. aufs Aß 4 Marken gesetzt hätte und auf den König 4 und er erhält unter seinen vier Blättern zwei Asse, eine Sieben und eine Neun, so streicht der Kassirer zwar die auf den König gesetzten 4 Marken für sich ein, weil er denselben nicht unter seinen vier erhaltenen Blättern sieht, muß ihm aber das zweimal getroffene Aß dreifach und also, weil es mit 4 Marken besetzt war, mit 12 Marken bezahlen. Hat Einer aber vier Blätter besetzt, beispielsweise die Sieben mit 4, die Zehn mit 6, den Ober mit 9 und das Aß mit 10 Marken, und bekommt von diesen vier besetzten Blättern zwei, die Zehn und das Aß, so streicht der Kassirer die 4 auf die Sieben und die 9 auf den Ober gesetzten Marken ein, muß aber für die zwei getroffenen Blätter den darauf bestimmten Satz vierfach, also für 16 Marken 64, auszahlen. Trifft es sich, daß der Spieler von den obengenannten Blättern die Sieben, die Zehn und den Ober erhält, so nimmt der Kassirer die auf das fehlende Aß gesetzten 10 Marken, bezahlt aber jenen auf die drei getroffenen Blätter gesetzten Preis achtmal: hier also 152 Marken, weil zusammen 19 Marken standen. Fallen endlich alle vier besetzte Blätter, so wird der Werth derselben zwölfmal bezahlt.

---

b. Mit Bankcharakter.

Belle.

(796.) Zu diesem Hasardspiel, das ein Italiener im 17. Jahrhundert erfunden und zum Pariser Modespiel machte, gehört eine in 13 Fächern getheilte Tafel. Jede dieser Abtheilungen erhält acht Nummern, die in Uebereinstimmung zu den ersteren, welche den Gewinn anzeigen, gezogen werden. Der Bankier hat eine mit 104 Abtheilungen versehene Tasche und in jedem der Täschchen eine auf ein zusammengerolltes Papier geschriebene Nummer der Tafel. Die Tasche ist verschlossen, und erst nachdem Alle eine Nummer der Tafel besetzt haben, öffnet sie der Bankier, zieht die Gewinnnummer, verliest sie, zahlt jedem Gewinner seinen Theil und zieht, was stehen geblieben, für sich ein, worauf die Sache von vorn beginnt.

Fluß und Trent-un.

(797.) Wie bei vingt-un und onze et demi gehört ein vollständiges Spiel französischer Karten zu dieser Unterhaltung, an der beliebig viele Personen theilnehmen können.

In drei neben einander stehenden Kassetten wird für die Belle, für den Fluß und für trente eingesetzt. Wie viel, wird vorher bestimmt, und man kann die Partie zu beliebig vielen Spielen feststellen. Ums Kartengeben wird gezogen. Wenn die Belle, der Fluß und trent-un zwischen zwei Spielern gleich sind, so bleibt der Einsatz stehen und ist also bei dem nächsten Spiele doppelt.

Jeder Spieler bekommt erst zwei Karten, dann noch eine dritte aufgedeckte, und wer von diesen aufgedeckten Karten die höchste hat, gewinnt den Einsatz von la belle. Zu beachten ist, daß, obwohl das Aß elf gilt, es für la belle unter dem König, der Dame und dem Buben steht. Nachdem la belle gezogen ist, wird gefragt, wer den höchsten Fluß — die drei Karten von der nämlichen Farbe — hat. Das Aß gilt für den Fluß; hat ihn Keiner, so bleibt der Einsatz für das nächste Spiel stehen oder wird nach Wunsch vermehrt.

Wenn la belle und der Fluß gezogen sind, kommt trente-un an die Reihe, und wer Lust hat, kann durch Kaufen, die Augen seiner Karte der Zahl nach nahe kommend vermehren. Es wird aber immer nur jedem eine Karte gegeben bis man herum ist, dann fängt das Kaufen wieder von vorn an, immer rechts herum. Wer sich „todt" gekauft hat — der Kartengeber mit inbegriffen — zählt nicht mehr mit; von den Anderen gewinnt Der, welcher entweder trente-un hat, oder ist Keiner so glücklich, so kauft Der, welcher hofft, die Zahl zu vervollständigen, noch eine Karte dazu, allerdings auf die Gefahr hin, sich todt zu kaufen.

Haben Mehrere trente-un, so gewinnt die Vorhand, oder wer es früher hatte; deshalb auch, wer trente-un hat, es sogleich verkünden muß. Wenn Zwei oder noch Mehrere in derselben Tour trente-un haben, so verschiebt man die Auszahlung bis zur nächsten.

Bester Bube.

(798.) Der Trumpfbube ist der höchste Trumpf (Mistigri). Jeder der Mitspieler, Kartengeber einschließlich, kann zweimal kaufen (ecartiren). Der Kartengeber darf den aufgeworfenen Atout eintauschen. Die Karten rangiren vom Aß herunter (der Trumpfbube ausgenommen).

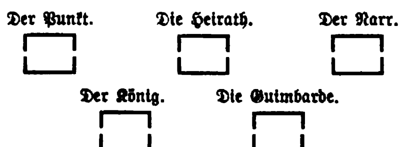
Passen darf man, außer wenn Bête steht, nicht. Farbe muß bekannt werden. Wer die Vorhand hat, muß den Trumpfbuben — wenn er ihn hat — oder sonst seinen höchsten Trumpf ausspielen. Hat er keinen Trumpf, so spielt er eine verdeckte Karte mit dem Worte „Trumpf" aus. Der Trumpfbube muß alsdann, wenn er vorhanden, zum Vorschein kommen, nur der Kartengeber darf ihn verleugnen. Zum zweiten Stich muß der Nebenbube — Coeurbube, wenn Carreau Trumpf; Piquebube, wenn Treff Trumpf, und vice versa — ausgespielt oder zugegeben werden. Hier wiederum darf der Kartengeber den Nebenbuben verleugnen, wenn er den Stich mit Trumpf nehmen kann.

Der Kartengeber setzt fünf Marken. Von diesen nimmt jeder Stich eine Marke. Wer keinen Stich macht, setzt fünf Marken Bête.

Guimbarde.

(799.) Spielen fünf bis neun Personen, so gehört ein vollständiges Spiel Karten zu Guimbarde, sind aber nur fünf bis sechs Theilnehmer, so wirft man so viel von den kleinen heraus, daß noch ein anständiger Talon übrig bleibt. Jeder hat eine Anzahl Marken, deren Werth zuvor bestimmt wird.

Fünf viereckige Kästchen von gleicher Größe werden unter den beigefügten Bezeichnungen in nachstehender Weise auf den Tisch gestellt:



Jeder der Spieler giebt eine Marke in jegliches Kästchen, dann sieht man, wer giebt, und nachdem dieser die Karten gemischt und seinem linken Nachbar zum Abheben gegeben, theilt er jedem fünf Karten zu einmal drei und einmal zwei und macht hierauf Trumpf, indem er die auf das Geben folgende Karte aufdeckt und unter den Talon legt.

Der Punkt sind: drei, vier oder fünf Karten von der nämlichen Farbe; der höhere Punkt überbietet den niederen, und sind sie gleich, so gewinnt die Vorhand. — Die Heirath ist: Coeurkönig und Coeurdame in der Hand; Carreaubube ist der Narr.

Coeurkönig ist Nr. 4, nur kurz der König genannt, weil er der ehrenwerthe Gemahl der Guimbarde oder Coeurdame. Es kann auch vorkommen, daß alle fünf Spiele in derselben Hand sind, wenn jemand Coeurkönig und Coeurdame, den Carreaububen und einige andere Coeurs um den „Punkt" zu machen hat; er zieht dann alle fünf Einsätze, sonst diesen oder jenen. In jedem Kästchen wird aber eine Marke zurückgelassen, die Der gewinnt, welcher die meisten Stiche macht; haben Zwei gleichviel, so ist immer Derjenige, wer zur Vorhand ist, Gewinner.

Der Guimbarde bleibt Haupttrumpf, welche Farbe auch sonst aufliegen mag; Coeurkönig ist in allen Fällen der zweite Trumpf und Carreaubube der dritte. Die anderen Karten behalten ihren Werth; das Aß steht unter dem Buben, aber über der Zehn, Neun und den anderen kleinen Karten.

Wer zur Vorhand ist, spielt eine beliebige Karte aus, und jeder verfolgt sein Spiel für sich, indem er möglichst viel Stiche zu machen und die Anderen daran zu verhindern sucht.

Außer der Heirath von Coeurkönig und Coeurdame wird auch das solche genannt, wenn ein Carreau, Treff oder Piquekönig ausgespielt und die zutreffende Dame unmittelbar darauf gegeben wird. Wer einen solchen Stich einnimmt, bekommt eine Marke von jedem Spieler, außer Dem, der die Dame gegeben hat. Im Fall diese Heirath aber in der Hand ist, müssen Alle zahlen. Der, welcher eine Heirath durch den Trumpf einnimmt, bekommt nur von Denen, die König und Dame gegeben, bezahlt. Mit dem Coeurkönig, der Coeurdame und dem Carreaububen darf keine Heirath überstochen werden.

Wer die ganze Heirath, Coeurkönig und Dame, in der Hand hat, bekommt von jedem Spieler zwei Marken, außer den in den Kästchen, wenn sie sich auf dem Tische vollzieht, d. i. wenn der König von der Guimbarde gestochen wird, gilt sie nur eins.

Eine Marke wird auch für den „Narren" bezahlt, mischt er sich aber in das Spiel und wird gestochen, so muß ihn Der, welcher ihn ausspielte, an Den, der ihn einnimmt, zahlen. Versäumt jemand, der die Dame hat, diese darauf zu geben, wenn der König gespielt wird, so muß er zahlen, denn dieser hat die Ehe gebrochen. Eins jedem zahlen müssen ferner: Wer renonce in einer Farbe ist, wer zu stechen versäumt, wer vergiebt und wer vor der Hand zuwirft.

Guinguette.

(800.) Wenn drei oder vier Personen sich an diesem Spiel betheiligen, nehmen sie 36 Karten dazu, indem sie die kleinen bis zu der Fünf ausscheiden. Das Aß gilt Eins und ist die niedrigste Karte.

Jeder Spieler nimmt 30 oder 40 Marken, und je nachdem man hoch oder niedrig spielen will, wird deren Werth bestimmt und eingesetzt. Guinguette ist Carreaudame, das Cabaret aus Bube, Zehn und Neun zusammengesetzt, und so die anderen Karten herunter. Die Könige noch die Damen gehören zur Terz. Kotillon heißt der Talon, von dem jeder der Spieler nach der Reihe abheben darf. Die Vorhand macht Trumpf, natürlich zum eigenen Vortheil.

Der Einsatz wird in drei Abtheilungen gebracht; die eine für die Guinguette, die zweite für das Cabaret und die dritte für den Kotillon.

Nachdem ein jeder seine vier Karten erhalten hat, zieht Der, welcher die Guinguette, Carreaudame, etwa bekommen, den Einsatz der ersten Abtheilung, indem er das Bild zeigt, und ist sie nicht darin, so bleibt der Satz stehen und ist im nächsten Spiel doppelt. Dasselbe geschieht mit dem Cabaret; das höhere überbietet das niedere, bei gleichen Augen fällt der Vorhand der Gewinn zu. Wer da will, kann, ohne noch sein Cabaret zu zeigen, etwas dem Einsatz beifügen, so die Anderen, wenn sie wollen; hiernach wird erst aufgedeckt. Mit dem Kotillon findet das nämliche Verfahren statt, nachdem jeder eingesetzt hat. Der Erste nennt eine Trumpffarbe, ohne spielen zu dürfen; er sagt: „ich spiele", und giebt eine Marke in den Kotillon, wenn ein Anderer spielen will, aber keine Karten hat, so ecartirt er, giebt zwei Marken hinein, wirft die weggelegten Karten auf den Tisch und ruft: „ich stürze den Kotillon", nimmt den Talon, mischt die Karten, hebt ab und zieht für sich fünf heraus, ohne sie aufzudecken und zu zeigen. Man kann das zweimal wiederholen, muß aber immer erst abwarten, was die Anderen spielen wollen. Wer zwei Stiche macht, gewinnt, wenn die anderen beiden getrennt sind und so wird ferner vorher festgestellt, was jeder Stich einzeln oder mit anderen zusammen gilt. Hat Einer beim Stürzen des Kotillons vergessen, die Trumpffarbe zu nennen, so kann dieses der Nächstfolgende thun, und es muß darin gespielt werden.

Manille.

(801.) Der gewöhnliche Einsatz sind neun Fisch, von denen jeder 10 Points gilt, und 10 Marken, im ganzen also 100. Man kann in diesem Spiele sehr leicht zwei-

bis dreitausend Points verlieren. Es gehört ein vollständiges Spiel Karten dazu. Das Spiel zu Zweien ist nicht so angenehm wie zu Dreien und darüber. Die Karten vertheilt der Geber, drei oder vier zugleich, unter die Spieler, so daß, wenn Zwei spielen, jeder 26 hat, wenn Drei 17, und wenn Fünf 10, und zwei bleiben unbesehen übrig.

Die Hauptkarte in diesem Spiele ist die Carreauneun, und man nennt sie Manille. Wer sie hat, kann sie im Spiel machen, zu was er will; sie kann anstatt des Königs, der Dame, des Buben, der Zehn und auch der anderen Karten eintreten, und es ist eine Hauptsache in diesem Spiele, diese Karte gut zur Geltung zu bringen. Das Aß zählt nur 1. Wer anfängt, thut gut daran, eine lange Farbe anzuspielen, z. B. von der Sechs hinauf bis zum König, indem er sie laut nennt, und im Falle eine fehlen sollte, das „ohne“ hinzufügt, also Acht ohne Neun, oder Neun ohne Zehn. Ist er bis zum König hinauf gekommen, so kann er mit einer andern Farbe von unten herauf zu zählen anfangen.

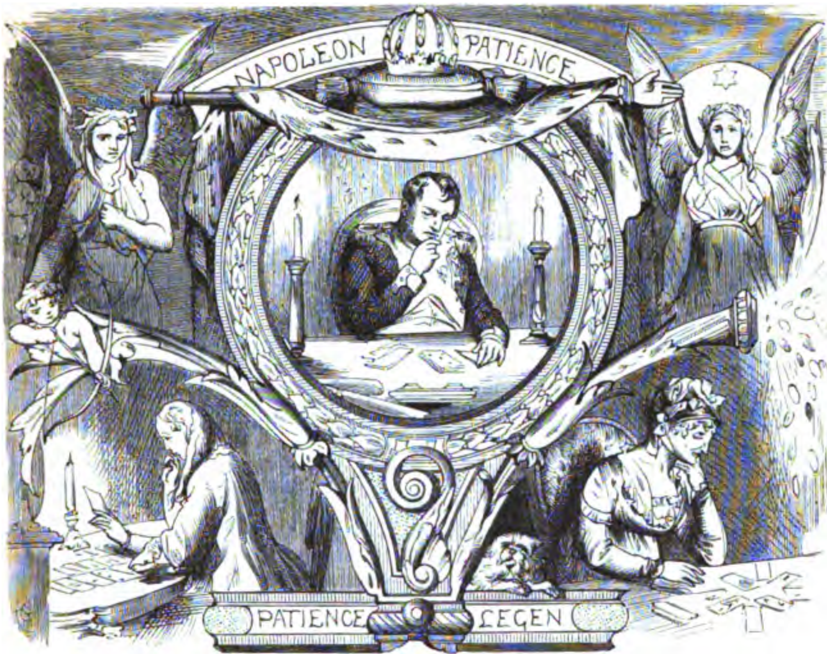
Die Farbe spielt bei den Folgen keine Rolle, wenn diese nur da sind: wenn eine Karte in der Folge fehlt und ein Anderer hat sie, so fällt dieser ein und zählt dann aus seiner Karte eine Folge auf; hat aber niemand die Fehlkarte, was auch eintreten kann, so behält der Erste sein Spiel, bekommt von jedem eine Marke und kann, beim König angelangt, dann bei einer andern Karte von unten herauf zu zählen beginnen.

Es ist bei diesem Spiele wichtig, die hochzählenden Karten los zu werden, die Bilder, deren jedes zehn gilt, die Zehnen, Neunen, weil man dem Gewinner so viel Points zahlen muß, wie die Karten Augen haben, welche man beim letzten Stich in der Hand hat. Die, welche ein kleines Spiel machen, geben nur so viel Marken wie man Karten in der Hand hat. Es ist auch gut, dieselben los zu werden; wenn man zu lange damit zögert, ist es schwer, sie weg zu bringen.

Wer die Manille ausspielt, bekommt von jedem einen Fisch oder was sonst ausgemacht ist. Wer Könige hat und sie während des Spieles zeigt, bekommt von jedem Spieler für jeden König eine Marke. Wer zuerst mit seinen Karten fertig wird, gewinnt die Partie, einen oder zwei Fische, die jeder Spieler eingesetzt hat, außer den Marken, die er von jedem für die in der Hand behaltenen Karten einzieht.

Dreizehn.

(802.) Das Dreizehnspiel ist französischen Ursprungs und wird mit einem vollständigen Spiele von 52 Karten gespielt. Die Zahl der Spieler ist nicht beschränkt und jeder macht seinen Satz von beliebiger Höhe und Verschiedenheit. Der Bankhalter wird durchs Lös erwählt und erklärt sich über den höchsten erlaubten Satz. Nach der Anzahl der in jeder der vier Farben vorhandenen dreizehn Karten zählt er von 1—13, und legt eben so viele Karten aus dem Spiele offen auf den Tisch vor sich hin. Stimmt keine der genannten dreizehn Zahlen mit der gleichzeitig aufgelegten Karte, so bezahlt er jedem Spieler seinen Satz und giebt die Bankhalterschaft seinem Nachbar rechts ab. Stimmt aber eine überein, so zieht er den Satz der sämtlichen Spieler, behält die Bankhalterschaft, läßt von neuem setzen und fängt, ohne aufzumachen, von vorn an zu zählen. 1 bedeutet Aß oder Daus, 2 die Zwei rc., 11 den Buben, 12 die Dame und 13 den König; wer also, indem er z. B. die Zahl 12 nennt, eine Dame auflegt, hat gewonnen. Da öfters, wenn der Talon sich zu Ende neigt, Karten fehlen, um bis dreizehn zählen zu können, so werden in diesem Falle die abgespielten, auf den Tisch gelegten Karten aufgemischt, der Bankhalter zieht die fehlenden heraus, steckt sie untenhin und zählt nun fort bis zu Ende. Er verliert die Bankhalterschaft nicht eher, als bis er von allen dreizehn nicht eine Karte getroffen hat. Auf die Farben kommt gar nichts an. Der Bankier hat bei diesem Spiele bedeutende Vortheile, weil die Wahrscheinlichkeit für ihn ist, daß unter dreizehn eine Karte mit der Zahl, die er nach der Reihe ausspricht, übereinstimmt. Er zieht auch in der That gewöhnlich den Satz der Spieler mehrere Male hinter einander, und kann ihn gegen diese Aussicht nur einmal verlieren. Sonach ist der regelmäßige Wechsel der Bankhalterschaft wohl begründet.



4. Das Patiencelegen.

as „Patiencelegen" ist die Zwiesprache mit der Zukunft in beschränkter Form; wer sich damit beschäftigt, richtet immer nur eine bestimmte Frage an das Schicksal und ist dabei so rücksichtsvoll gegen sich selbst, bei Patiencen, die nur selten aufgehen, minder wichtige Fragen zu stellen.

Das Wort patience deutet den Gemüthszustand an, den man bei dergleichen Unterhaltungen hat oder der damit bewirkt werden soll. Mindestens kann bei diesem unschuldigen Vergnügen niemals durch ein Versehen oder eine falsche Kombination beim Ab- und Zuzählen u. dgl. zu lösenden Rechenaufgaben kein Mitspieler in Verlust kommen und das Schicksal oder die Zukunft der Patiencenleger — nicht blos der weiblichen, denn auch Männer und Helden haben abergläubisch das Kartenorakel befragt — wird eben so wenig dadurch alterirt.

Zuzählpatience.

(803.) Das Aß, die Zwei, die Drei und die Vier werden aufgelegt und darunter doppelt so viel wie oben liegt, also: unter das Aß die Zwei, unter die Zwei die Vier, weiter werden dann die unteren Karten mit den Blättern belegt, die so viel gelten wie die obere und untere Zahl zusammen beträgt. Liegt oben eine Zwei und darunter eine Vier, so kommt darauf eine Sechs. Liegt unten eine Zehn und oben eine Vier, so zählt man weiter Bube, Dame, König, Aß und mithin kommt ein Aß auf die Zehn. In der Weise geht es weiter. Der König bildet stets den Schluß und die Patience ist aufgegangen, wenn nach dreimaligem Durchlegen des ganzen Spiels die vier Könige oben liegen.

Auswurfpatience.

(804.) 1. Mit der Piquetkarte werden fünf Päckchen gedeckt auf den Tisch gelegt. Die letzte Karte bestimmt die Matadorfarbe, worauf ein Päckchen nach dem andern aufgenommen und alle die Karten, die vor einem der fünf Matadore liegen, ausgeworfen werden. Dasselbe wiederholt sich, nachdem man vier, drei und zwei Päckchen gelegt hat. Befindet sich dann noch eine andere Karte zwischen den fünf Matadoren, so ist die Patience nicht aufgegangen.

(805.) 2. Das ganze Spiel wird aufgelegt und dann beginnt von vorn das Zählen von Eins bis König. Trifft die Karte mit der genannten zusammen, so wirft man sie heraus und zählt weiter. Dieses Zählen kann man so lange fortsetzen, bis entweder die Patience aufgegangen ist oder die Unmöglichkeit vorliegt, dieses Ziel zu erreichen.

Hinauf und herunter.

(806.) Zwei Karten werden offen hingelegt und das Päckchen mit den übrigen darunter. Von diesen wird die oberste abgenommen und ist sie um Eins höher oder um eben so viel niedriger als die aufliegenden, so kommt sie darauf. Paßt sie nicht, so wird sie abgelegt. Dies wird dreimal durchgespielt, und sind dann noch Karten übrig geblieben, so ist die Patience nicht aufgegangen.

Vierkönigspatience.

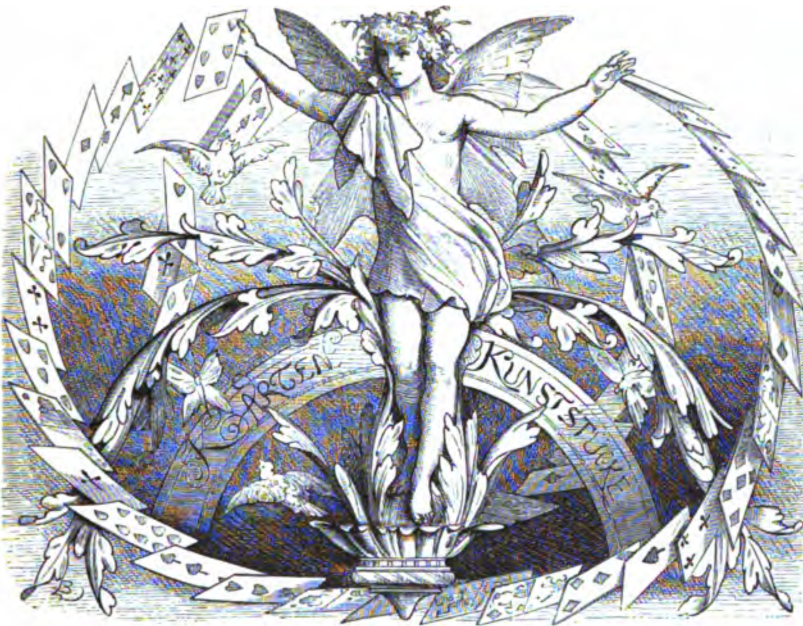
(807.) Alle Karten werden in Reihen, je vier auf einander, in dreizehn Päckchen gelegt. Von dem dreizehnten Päckchen wird die erste aufgedeckt und unter das Päckchen aufrecht liegend geschoben, welches der Zahl nach ihr zukommt. Ist es also eine Drei, unter das dritte, ist es ein Bube, unter das elfte. Hierauf nimmt man diesem wieder die oberste Karte und steckt sie abermals in derselben Weise unter und so fort, bis ein König kommt, der unter das dreizehnte Päckchen geschoben wird. Sind die vier Könige eher heraus, als die Karten alle aufgedeckt sind, so ist die Patience nicht aufgegangen.

Kleeblattpatience.

(808.) Die vier Asse werden von einem Kartenspiel abgesondert und in eine Reihe gelegt rings herum, dann in Fächerform immer drei Karten zusammen ein wenig von den anderen getrennt. Die rechts außen liegende Karte von jedem Dreiblatt — mit Ausnahme des Königs, der nie gerückt werden darf, wird in richtiger Folge aufwärts auf die Aßpäckchen gelegt, deren Schluß — wenn die Patience aufgeht — die vier Könige bilden. Dagegen können in abwärtssteigender Folge die Karten von einem Dreiblatt an das andere gefügt werden, um in der Mitte liegende Karten frei zu bekommen. Versperrt der König einem Blatte den Weg, so ist das schlimm, wenigstens muß man sich gedulden, bis er einem Päckchen den Schluß giebt. Es ist erlaubt, sich schließlich eine Karte grâce zu wählen, d. h. ein Dreiblatt nach Belieben zu arrangiren, wenn die Patience nicht aufgehen will; doch nur einmal ist diese Vergünstigung gestattet.

Napoleonspatience.

(809.) Hierzu gehört ein Spiel von 52 Blättern; man kann sich dabei aber auch zweier Spiele bedienen. Es wird gemischt, abgehoben und die liegengebliebene Hälfte wieder an die abgehobene angesetzt. Sodann legt man das erste Blatt offen vor sich auf den Tisch, ebenso die nächstfolgende Karte, jedoch auf ein zweites Häufchen; ist sie aber mit dem ersten Blatte in der Folge, das will sagen eins höher oder niedriger, so wird sie auf jenes gelegt. So wird mit allen Blättern fortgefahren, bis das ganze Spiel durch ist. Jetzt nimmt man das zweite Häuflein verdeckt in die Hand, d. h. so, daß das zuerst untenliegende Blatt obenhin kommt, also zuerst angenommen wird, und verfährt weiterhin ganz so wie beim ersten Ablegen des noch vollständigen Spiels, bis man von den Karten in der Hand noch eine auf das erste oder Patiencenhäuschen legen kann. Geht das Spiel auf, oder paßt von den ganzen aufgehobenen Karten keine mehr auf die Patience, so ist dieselbe im ersten Falle glücklich, im letztern unglücklich beendigt.



5. Karten-Kunststücke.

Eine Karte abheben lassen, besehen und wieder oben auf das Spiel legen, die dann eine andere ist.

(810.) Drei oder vier Karten des ganzen Spiels werden umgekehrt, so daß die Karten oben und unten gedeckt sind. Nun läßt man von oben eine Karte abnehmen, besehen und wieder drauflegen, kehrt das Päckchen geschwind um und zeigt, daß die oberste eine andere ist.

Ein ganzes Spiel Karten nach dem Mischen so zu häufeln, daß die untersten Karten nur Bilder oder nur schlechte Karten sind.

(811.) Dazu gehört ein Spiel Karten, in welchem die Bilder unten und oben, die schlechten Karten aber an den Seiten um eine Linie abgekürzt — beschnitten — sind. Sollen die untersten Blätter Bilder sein, so wird nach der Breite, im andern Fall nach der Länge abgehoben.

Mit einer Spielkarte das Fagottblasen nachahmen.

(812.) Ein Kartenblatt wird der Länge nach dreimal über einander gelegt, ein Ende davon in den Mund genommen und dazu eine Melodie gesummt; doch muß die Karte ein wenig im Schnarren gehindert werden.

Sechs Kartenhäufchen machen und dann mit geschlossenen Augen eine Karte zeigen und nennen.

(813.) Man nimmt das ganze Spiel Karten in die Hand, besieht rasch und unbemerkt das oberste Blatt und macht hierauf sechs Häufchen je nach Belieben stark, vertheilt dann die Karten des ersten Päckchens auf die übrigen, die letzte Karte aber reicht man mit geschlossenen Augen den Anderen zum Besehen, wendet dem Tische, auf

welchem die Karten liegen, den Rücken zu und bittet, das erhaltene Blatt unter die anderen Karten in eines der Häufchen zu stecken, man wolle sie schon finden. Die Hauptsache ist hierbei: die Art des Vortrags mit den entsprechenden Bewegungen.

Wenn ein Spiel Karten in zwei Theile gehäufelt ist, zu wissen, ob die Anzahl der Karten eines jeden Theiles gleich oder ungleich ist.

(814.) Es genügt, zu wissen, ob die letzte Karte des Spiels roth oder schwarz ist. Hierauf hebt man das Spiel in zwei Theilen ab. Wenn nun die unterste Karte des abgehobenen Blattes von gleicher Farbe ist wie die letzte, so sind die zwei Häufchen gleich an Zahl, wie umgekehrt.

Einen König zeigen, der, wenn man ihn noch einmal besieht, ein anderer ist.

(815.) Zu diesem Kunststück dient ein Kartenkönig, der in der Mitte durchgeschnitten und durch eine andere Königshälfte, die man so beim Hinhalten und Vorzeigen bedeckt, daß man denken muß, es sei die zu der oberen passende, ergänzt worden. Nun läßt man diese Karte am untern Theil herausziehen und die Verwandlung wird der Gefoppte nicht sogleich begreifen.

Jemand durch ein Spiel Karten etwas schreiben, das niemand sonst lesen kann.

(816.) Ein ganzes Spiel Karten wird nach einer bestimmten Ordnung, die Zwei mit einander verabredet haben, auf einen Tisch gelegt, und rings herum das Mitzutheilende geschrieben. Hierauf werden die Karten wieder vermischt und als Brief dem Eingeweihten geschickt oder übergeben.

Elf Augen.

(817.) Neun Karten, je drei neben einander, werden in drei Reihen gelegt und mit den übrigen Karten immer elf Augen oder, was damit gleichbedeutend, drei Bilder gedeckt. Können alle Karten des Spiels auf diese Weise untergebracht werden, so ist das Kunststück vollzogen.

Vier Kartenkönige so in einander legen, daß nur der obere Theil davon zu sehen ist.

(818.) Hierzu gehören Karten mit ganzen Figuren. Man legt einen der vier Könige auf den Tisch, bedeckt dessen Füße mit dem obern Theil des zweiten, der quer über den untern Theil des ersten gelegt wird, so daß dieser mit dem zweiten einen rechten Winkel bildet. In derselben Weise werden die Füße des zweiten, dritten und vierten bedeckt. Die des letzteren schiebt man unter den Kopf des ersten, wodurch sich ein Viereck bildet. Dieses herauszubringen ist die Aufgabe.

Aus zwanzig in zehn Haufen aufgelegter Karten, jedesmal zwei und zwei beisammen, jedem zu sagen, welche er davon in den Sinn genommen hat.

(819.) Man nimmt zwanzig Karten und läßt, wenn man sie zu zwei und zwei auf den Tisch gelegt hat, einige Personen — eine jede heimlich — eins von diesen Häuflein merken, nimmt dann alle diese Häuflein wieder zurück, legt sie auf einander, ohne sie in Unordnung zu bringen, und legt die Karten auf den Tisch nach Vorschrift der vier Worte:

M	u	t	u	s
1	2	3	4	5
D	e	d	i	t
6	7	8	9	10
N	o	m	e	n
11	12	13	14	15
C	o	c	i	s
16	17	18	19	20

Das erste Häufchen von zwei Karten legt man Nr. 1 und 13, das zweite Nr. 2 und 4, das dritte zu Nr. 3 und 10 und sofort nach der Ordnung der beiden Buchstaben, die einander gleich sind, und wenn man nun sagt, daß die beiden Karten, die man gemerkt hat, z. B. in der zweiten Reihe sind, so erkennt man hieraus, daß es diejenigen sind, die zu den Nr. 6 und 8 gelegt wurden. Sagt man nun aber, daß sie in der zweiten und vierten Reihe stehen, so sind es die bei 9 und 19, weil diese vier Worte aus zwanzig Buchstaben bestehen, wovon jeder doppelt vorhanden ist.

Zwei vollständige Whistspiele so zu ordnen, daß alle Farben der Reihe nach beisammen liegen, wenn man immer das oberste Blatt offen auf den Tisch legt und das darauf folgende unter den Haufen, den man in der Hand behält.

(820.) Zu diesem Zwecke werden die Karten in der folgenden Weise offen über einander gelegt. Cr. gilt für Coeur, Cu. für Carreau, T. für Treff, P. für Pique, Kg. für König, D. für Dame, B. für Bube. Die übrigen Blätter sind durch ihre Augenzahl bezeichnet.

Cr. Kg. — Cr. Kg. — Cr. D. — P. Kg. — Cr. B. — Cr. D. — Cr. 10. — T. Kg. — Cr. 9. — Cr. B. — Cr. 8. — P. D. — Cr. 7. — Cr. 10. — Cr. 6. — T. 2. — Cr. 5. — Cr. 9. — Cr. 4. — P. B. — Cr. 3. — Cr. 8. — Cr. 2. — T. D. — Cr. 1. — Cr. 7. — Cu. Kg. — P. 10. — Cu. D. — K. 6. — Cu. B. — T. 6. — Cu. 10. — Cr. 5. — Cu. 9. — P. 9. — Cu. 8. — Cr. 4. — Cu. 7. — T. B. — Cu. 6. — Cr. 3. — Cu. 5. — P. 8. — Cu. 4. — Cr. 2. — Tr. — Cu. 2. — Cr. 1. — Cu. 1. — P. 7. — P. Kg. — Cu. Kg. — P. D. — T. 10. — P. B. — Cu. D. — P. 10. — P. 6. — P. 9. — Cu. B. — P. 8. — T. 5. — P. 7. — Cu. 10. — P. 6. — P. 5. — Cu. 9. — P. 4. — T. 9. — P. 3. — Cu. 8. — P. 2. — P. 4. — P. 1. — Cu. 7. — T. Kg. — T. 1. — T. D. — Cu. 6. — T. B. — P. 3. — T. 10. — Cu. 5. — T. 9. — T. 8. — T. 8. — Cu. 4. — T. 7. — P. 2. — T. 6. — Cu. 3. — T. 5. — T. 4. — T. 4. — Cu. 2. — T. 3. — P. 1. — T. 2. — Cu. 1. — T. 1. — T. 7.

Die verwandelten Asse.

(821.) Man nimmt ein Coeur= und ein Pique=Aß, klebt auf das erstere ein Auge von Pique und auf dieses eines von Coeur mit etwas Seife, damit man es leicht hinwegnehmen kann. Nachdem die beiden Asse gezeigt sind, wird jemand aus der Gesellschaft ersucht, den Fuß auf das Coeur=Aß, ein Anderer auf das Pique=Aß zu setzen, und während man die Karte unterschiebt, nimmt man die aufgeklebten Augen herunter. Nach einer kleinen Weile werden die Karten unter den von einander entfernt Stehenden vorgezogen und zum allgemeinen Erstaunen ist jetzt, wie man vorhergesagt, unter der Sohle des Fräulein A. statt des Coeur= das Pique= und so umgekehrt bei Herrn B. statt des Pique= das Coeur=Aß.

Drei Könige, den einen oben, den andern unten und den dritten in die Mitte des Spiels stecken und sie dann alle drei zusammenbringen.

(822.) Ehe man die drei Könige unterstecken läßt, legt man den vierten König oben auf das Päckchen, hiernach den ersten in die Mitte, den zweiten oben, den dritten unten und läßt abheben, wodurch schon drei Könige zusammenkommen. Scheinbar kann man aber durch allerhand Allotria die Zuschauer aufhalten.

Zwölf Karten so legen, daß man in der Länge, Breite und Quere vier zählen kann.

(823.) Man legt neun Karten, je drei in einer Reihe unter einander und bedeckt die erste, die mittelste und die letzte mit den drei übrigen, so hat man die Aufgabe gelöst.

Die sich verwandelnden Karten.

(824.) Gesetzt, man habe 32 Karten in verschiedenen Farben, auf welchen auch verschiedene Dinge gemalt und verschiedene Worte geschrieben sind; man sollte diese

zu zwei Blättern auf einmal unter vier Personen und auf drei verschiedene Male austheilen, indem man sie jedesmal von neuem mischt, daß nach der ersten Austheilung jeder Spieler von einer Farbe, nach der zweiten einerlei gemalte Dinge, und nach der dritten Worte in die Hand bekommen, die einen Sinn haben: so legt man die Karten in Absicht auf Dasjenige, was sie vorstellen, auf folgende Weise:

Ordnung der

Karten	Farben	Dinge	Worte	Karten	Farben	Dinge	Worte
1.	Gelb.	Vogel.	Je vois.	17.	Weiß.	Pomeranze.	Ornez.
2.	Gelb.	Vogel.	En vous.	18.	Gelb.	Schmetterling.	Ma.
3.	Grün.	Blumen.	Charmantes.	19.	Gelb.	Schmetterling.	Phillis.
4.	Grün.	Blumen.	Fleurs.	20.	Weiß.	Vogel.	Oiseaux.
5.	Weiß.	Vogel.	Entendre.	21.	Roth.	Pomeranze.	Chantez.
6.	Weiß.	Pomeranze.	Beauté.	22.	Roth.	Pomeranze.	Petites.
7.	Roth.	Schmetterling.	Ma.	23.	Grün.	Pomeranze.	Douceur.
8.	Roth.	Blumen.	Ramage.	24.	Grün.	Pomeranze.	Le.
9.	Roth.	Blumen.	Qu'a.	25.	Grün.	Vogel.	De.
10.	Roth.	Schmetterling.	Bergère.	26.	Grün.	Vogel.	Me.
11.	Grün.	Schmetterling.	Inconstant.	27.	Gelb.	Blumen.	Ainsi.
12.	Grün.	Schmetterling.	Votre.	28.	Roth.	Vogel.	Légèreté.
13.	Weiß.	Blumen.	Je.	29.	Roth.	Vogel.	Sein.
14.	Weiß.	Blumen.	l'Amant.	30.	Gelb.	Pomeranze.	Présente.
15.	Gelb.	Pomeranze.	l'Image.	31.	Weiß.	Schmetterling.	Votre.
16.	Gelb.	Blumen.	Doux.	32.	Weiß.	Schmetterling.	J'aime.

Wenn eine jede dieser 32 Karten so bemalt, wie in der voranstehenden Tabelle angezeigt ist, so wird sie in ein Futteral gesteckt und in dieser Ordnung bewahrt, um damit die folgende Belustigung auszuführen.

Man läßt alle 32 Karten sehen, ohne sie aus ihrer Ordnung zu bringen, und zeigt den Zuschauern, daß die Farben, die Dinge, die Worte, die sich auf denselben befinden, alle unter einander liegen. Hierauf mischt man sie auf die oben angegebene Weise und theilt jedesmal zwei Blätter auf einmal unter vier Personen aus, läßt solche aber ihre Karten nicht eher aufheben, bis Alles ausgetheilt ist, und empfiehlt jedem, solche mit unter einander zu mengen; es wird sich dann zeigen, daß alle acht Karten, der ersten sowohl wie der zweiten, dritten und vierten Person, von einerlei Farbe sind. Man nimmt hierauf diese Karten wieder zurück, legt die acht Karten der zweiten Person unter die acht Karten der ersten, und die Karten der dritten unter die von der zweiten, und die Karten von der vierten unter die von der dritten Person, mischt sie alsdann zum zweiten Mal, und wenn man sie auf eben diese Weise ausgetheilt hat, wird man finden, daß die erste Person alle Vögel, die auf diesen acht Karten gemalt sind, die zweite alle Schmetterlinge, die dritte alle Pomeranzen und die vierte die Blumen haben müsse. Nimmt man das dritte Mal die Karten zurück, beobachtet eben die Vorsicht dabei, mischt sie von neuem, und theilt sie dann wieder ebenso aus: so wird die Person, welche zuvor die Vögel in der Hand gehabt, diesmal die Worte bekommen, welche also lauten:

Chantes — petites — oiseaux — j'aime — entendre — votre — doux — ramage.
Singet — liebe — Vögel — ich — höre — euren — Gesang — gern.

Die zweite Person, welche vorher die Schmetterlinge bekommen, wird jetzt in der Hand haben:

De — l'amant — inconstant — votre — légèreté — me présente — l'image.
Eure — Flüchtigkeit — bildet — mir — einen — unbeständigen — Liebhaber — ab.

Die dritte Person, welche die Pomeranzen gehabt hat, wird nun diese Worte in die Hand bekommen:

Ainsi — qu'a — ma — Phillis — je vois — en vous — beauté — douceur.
Ihr — seid — so — schön — und — reizend — als — meine — Phillis.

Die vierte Person endlich, welche die Blumen hatte, wird anstatt derselben diese Worte erhalten:

Charmantes — fleurs — ornez — le — sein — de — ma — bergère.
Schöne — Blumen — ihr — sollt — den Busen — meiner — Schäferin — zieren.





6. Kartenorakel.

ich durch Kartenlegen in einer einsamen Stunde oder auch in einer muntern Gesellschaft einige Unterhaltung zu bereiten, ist mitunter wohl am Platze. Niemand wird großes Gewicht auf die Orakelsprüche der Karten legen, aber sie können anregend und erheiternd wirken und darum sollen sie auch hier nicht vergessen sein.

Die bekannteste und in ihrer Art berühmteste Kartenschlägerin ist Mademoiselle Lenormand, und ihr System ein sehr einfaches. Einige Karten haben bestimmte Bedeutungen, und je nachdem die Blätter näher oder entfernter der Person, welcher die Karte gelegt wird oder die sie sich selber legt, stehen, darf sie Gutes erwarten oder Schlimmes befürchten.

Es ist leicht ersichtlich, daß sich auf diese Weise jeder sein System selbst machen kann, indem er die betreffenden Karten nach eigener Ansicht beziffert oder allegorisirt, sich ein Verzeichnis darüber macht und nun dieselben in Reihen neben und unter einander legt, so daß er gewissermaßen ein Schicksalsgemälde vor sich ausbreitet.

Die Gegenstände, durch welche Mademoiselle Lenormand ihre Karten illustrirt, sind: der Ritter — das Kleeblatt — das Schiff — das Haus — die Weintraube — der Hase — die Katze — der Sarg — der Gärtner — der Hahn — der Krebs — die Eule — spielende Kinder — Masken — der Hund — der Storch — der Schwan mit dem zunehmenden Mond — der Weihnachtsbaum — ein tanzendes Pär — ein Geldsack — ein Fischer — eine Kanone — Spielkarten — Herzen — der Ring — der Postillon — das Buch —

der Herr oder die Dame, auf welche sich Alles bezieht — der Mond — die Sonne — der Fisch — die Schlüssel — der Anker — das Kreuz.

In dieser Reihenfolge sind die Blätter von 1 — 36 numerirt, und je nachdem sich die Gegenstände gruppiren, bildet eine geschickte Auslegerin ihre Erzählung von dem Bevorstehenden. Daß Glück und Unglück, Licht und Schatten dabei gemischt sind, liegt in der Natur der Sache. Die Gegenstände reden für sich und bedürfen kaum einer Erläuterung. Es möge ein Beispiel die Sache verdeutlichen. Die 36 Wahrsagekarten werden gemischt; die Person, welche einen Blick in die verschleierte Zukunft thun will, hebt ab, dann werden fünf Reihen, die vier oberen je mit acht, die unterste mit vier Karten, welche die Mitte einnehmen, so daß auf jeder Seite zwei Plätze leer bleiben, gelegt, und es ergiebt sich, daß die Dame, wie die Masken zu ihrer rechten Seite verkünden, von einem Freunde getäuscht werden soll, jedoch geben „die Schlüssel“ zu Füßen der Dame, unter der Bedingung kluger Verschwiegenheit, ihr einige Beruhigung, auch verheißt „ein Brief“ zu ihrer Linken eine Erbschaftsnachricht, wenngleich mit der Androhung, dem Glück der Liebe entsagen zu müssen. Dafür wird aber von der sich in der Nähe befindenden „Weintraube“ Gesundheit und ein hohes Alter verheißen; auch ist „der Herr“ nicht weit davon, der auf eine Heirath schließen läßt. Glück verheißt das Kleeblatt, Reichthum das Schiff, Behaglichkeit das Haus; der Hund giebt die Versicherung der Treue, der Storch stellt einen Ortswechsel in Aussicht, der Weihnachtsbaum Geschenke. Der Bekanntschaften vermittelnde Fächer mit dem Geldsack im Gefolge ist eine gute Konstellation, um so besser, wenn sich die erobernde Kanone den beiden Gegenständen gesellt. „Amor im Waffenschmuck“ kann selbstverständlich nur glutentflammte Herzen, „der Ring“ eine feste Verbindung, „der Gärtner mit der Gießkanne“ ersprießliches Wirken, „das Buch“ Gelehrsamkeit, die „Sonne“ Freude und Wonne, die Fische einen guten Fang, der Anker eine solide Stellung bedeuten, dagegen „das Kreuz“, „der Krebs“, „die Eule“, „die Katze“, „der Sarg“ Unheil künden, gemäßigt oder verstärkt durch die in der nächsten Umgebung der Hauptperson sich befindenden Karten.

Das Wahrsagen wird als ein geistiges Privilegium den Zigeunern zuerkannt, doch gab und giebt es deren bei allen Völkern, nur unter verschiedenen Bezeichnungen. Die Lateiner nennen sie Aegyptii, die Engländer gypsies, die Italiener Zingari, die Franzosen bohémiens, einige Sarazenen. Uebrigens waren die Karten eher bei uns bekannt als dieses herumziehende Volk, das zuerst 1417, mit einem Passe des Königs Sigismund von Böhmen versehen, nach Deutschland kam. Viele Kartenauslegungen sind zweifellos ägyptischen Ursprungs, so bedeutet in den Wahrsagekarten Treff 3 den Herrn oder Osiris, Coeur 3 die Dame oder Isis, Coeur 2 die Kuh oder Apis, Coeur 9 das Schicksal, Treff 9 Merkur, Carreauaß die Schlange, das Sinnbild des Ackerbaues bei den Aegyptern, Treffaß ist der einäugige Apollo oder die Sonne.

So waren auch die alten Tarockkarten eine in der ägyptischen Bildersprache entworfene Allegorie, die mit der Verfassung, Philosophie und Religion des Volkes übereinstimmte. Der Pagat oder Narr und Gaukler sagte: des Menschen Leben ist Spiel.

Andere Bilder stellten weltliche und geistliche Oberhäupter vor: die Oberpriesterin, die in italienischen alten Karten in Päpstin — später die Juno, der Oberpriester in gleicher Weise sich in Papst und Jupiter umwandelnd, der

König und Kaiser, die Königin und Kaiserin, der Triumph des Osiris mit den vier Haupttugenden: Asträa die Gerechtigkeit, der Weise mit der Laterne oder der Eremit, das Glücksrad, die Stärke und die Klugheit; 13 war die Unglückszahl und bedeutete den Tod, 14 die Mäßigkeit, 15 war Typhon der böse Geist der Aegypter, der Teufel, 16 der Thurm des Plutus, 17 der Hundsstern mit sieben Planeten, 18 der Mond, das Fruchtbarkeitsbild, 19 die Sonne, der Vater der Natur, 20 das letzte Gericht, 21 die Zeit, als Göttin der vier Jahreszeiten. Der Skis gehört nicht zu der Reihe; dieser bezeichnet die Thorheit mit einem Sack voll Fehler auf dem Rücken, und der Tiger, der ihn in den Fuß beißt, die Gewissenslast.

Oder es zeigten die Blätter Bilder der Geschichte. Das goldene Zeitalter repräsentirt die allegorische Figur „die Zeit", dieser folgt „die Schöpfung", die Vereinigung der Geschlechter, des Mondes und der Thiere, der Sterne und Fische, die Austreibung aus dem Paradiese, die gefallenen Menschen, das silberne Zeitalter, der Engel der Mäßigkeit, der Tod, Zufälle des menschlichen Lebens, die Stärke, die der Klugheit zu Hülfe kommt, das Glücksrad mit der Ungerechtigkeit des Glückes, die Gerechtigkeit mit der Wäge.

Eine weitere Folge in dieser Bildersprache ist die eherne Zeit, der Kriegswagen, der Mensch zwischen Tugend und Laster, Jupiter drohend, den Menschen Könige zu geben, der König mit einem Helm, einer Keule und einer Säge — das Bild der Unersättlichkeit, die Königin desgleichen, der Stolz durch den Pfau angedeutet. Juno zeigt mit den Händen Himmel und Erde als den Götzendienst. Der Gaukler bezeichnet mit der Zauberruthe die Leichtgläubigkeit der Menschen.

Das Kartenlegen.

(825.) Die Spielkarten haben von jeher und leider oft einen unheilvollen Zauber auf die Menschen ausgeübt; daraus es wohl zu erklären ist, daß phantasiereiche Naturen darauf verfallen sind, dieselben als Schicksalspropheten zu benutzen. Und die jungen Mädchen werden es nicht leugnen können, daß aus den vor ihnen aufgeschlagenen bunten Blättern ein gewisser mystischer Reiz ihnen entgegenweht, und sie mit fast ängstlicher Neugier der Stimme lauschen, die den schneller klopfenden Herzchen deren Bedeutung enthüllt. — Eine Anleitung zum Legen der Karten ist folgende.

Die Bedeutung der einzelnen Karten.

Carreauaß bedeutet: einen Brief.	Carreauzehn bedeutet: die Geldkarte.
Carreaukönig: die Person, wenn man einem Herrn die Karten legt.	Carreauneun: einen angenehmen Vorschlag.
Carreaudame, wenn man sie einer Dame legt.	Carreauacht: die Glückskarte.
Carreaubube sagt uns die Gedanken unseres Zukünftigen oder unserer Zukünftigen.	Carreausieben: die Gewißheit.
Coeuraß bedeutet: das Haus.	Coeurzehn: das fremde Haus.
Coeurkönig: einen Freund.	Coeurneun: die Verlobung.
Coeurdame: Freundin oder Schwester.	Coeuracht: die Heirath.
Coeurbube: Bruder, Vetter, Verwandter.	Coeursieben: die Liebe.

Coeursieben bedeutet neben:

Carreauneun: eine Beleidigung.	Carreausieben: man wird heimlich geliebt.
Carreauacht der Glückskarte verliert sie ihre Bedeutung.	

Piquezehn in Verbindung mit:

Coeuraß bedeutet: Diebstahl im Hause.	Coeuracht: eine mit Widerwärtigkeiten verknüpfte Verheirathung.
Coeurzehn: eine unangenehme Ortsveränderung.	Coeursieben: Unannehmlichkeiten wegen unseres Geliebten oder unserer Geliebten.
Coeurneun: eine heimliche Verlobung.	

Piquezehn in Verbindung mit:

Treffaß bedeutet: ein heimliches Geschenk.
Treffzehn: Thränen über Treulosigkeit vergießen.
Treffneun: eine unangenehme Veränderung unserer Verhältnisse.
Treffacht: in fatale Klatschereien verwickelt werden.
Treffsieben: eine Gerichtsvorladung oder sonstige unangenehme Nachrichten.

Piquezehn in Verbindung mit:

Piqueaß bedeutet: einen Todesfall.
Piqueneun: eine gefahrvolle Reise.
Piqueacht: großen Aerger.
Piquesieben: unser Glück wird nicht von Dauer sein.

Die Piquezehn ist stets von Bedeutung; sie mag nun neben der Person oder entfernt von ihr liegen. Nur ist durch die Entfernung die Zeit angedeutet, wann das von ihr Prophezeite eintreffen wird.

Treffaß bedeutet: ein Geschenk.
Treffkönig: einen Nebenbuhler oder Eifersüchtigen.
Treffdame: eine Nebenbuhlerin oder Eifersüchtige.
Treffbube: ein Kind oder doch einen sehr jungen Mann.
Treffzehn: Thränen, Kummer.
Treffneun: eine Veränderung.
Treffacht: Vergnügen, Ball.
Treffsieben: eine unerwartete Nachricht.

Piqueaß bedeutet: einen Schreck.
Piquekönig und Piquedame die Eltern, wenn diese fehlen, deren Stellvertreter oder die nächsten älteren Verwandten.
Piquebube: einen Feind.
Piquezehn erhält ihre Bedeutung durch die neben ihr rechts liegende Karte.
Piqueneun: eine Reise.
Piqueacht: Aerger.
Piquesieben: Fehlschlag.

Piquezehn in Verbindung mit Carreauaß bedeutet: daß man einen heimlichen Brief empfangen wird. Neben den Bildern rechts liegend bedeutet sie stets die Erkrankung der diese vorstellenden Personen; nur neben dem Piquebuben bedeutet sie, daß unser Feind über uns triumphiren wird, neben dem Carreaububen, daß die Gedanken unseres Geliebten oder unserer Geliebten traurige, sorgenvolle in Bezug auf uns sind.

Neben der Carreauzehn bedeutet sie: einen großen Geldverlust.

Nachdem man die hier angeführten Karten gedankenvoll unter einander gemischt hat, läßt man die Person, der man sie legen will, dreimal abheben und ordnet sie dann in vier Reihen à 8 Blätter. Carreaukönig ist der Geliebte, wenn man einer Dame legt, Carreaudame die Geliebte, wenn man einem Herrn legt. Die Hauptbedeutung haben die vier Karten, die die Person unmittelbar umgeben. Ebenso ist von der **größten** Bedeutung die korrespondirende Eckkarte, falls die Person zufällig einen Eckplatz einnimmt. Ebenso hat man die vier Karten, die das Haus (Coeuraß) berühren, zu deuten. Dann sind noch, von der Person abgezählt, die dritte, siebente, neunte, dreizehnte und einundzwanzigste Karte von Bedeutung.

Kommen bei diesem Abzählen **drei oder vier Asse** heraus, so bedeutet das der Person ein langes glückliches Leben; **die Könige**, daß sie zu großen Ehren gelangen wird; **die Damen**, daß sie durch Verleumdung viel wird leiden müssen. Hat man in dieser Weise hinlänglich die Karten erklärt, so legt man die Carreaudame oder den Carreaukönig heraus und läßt nun aus den übrigen die Person, der man sie legt, 15 Blätter ziehen, indem man bei den ersten drei spricht: „Was dich deckt!" d. h. was dich in der nächsten Zeit trifft; bei den folgenden drei: „Was dich schreckt!" bei den dritten: „Für dein Haus!" bei den vierten: „Was dir ganz bestimmt ist!" und bei den fünften: „Was dir unverhofft kommt!"

Hat man auch dieses erklärt, so mischt man abermals tüchtig die Karten und läßt die sogenannten neun Schicksalskarten ziehen, von denen die ersten drei die Vergangenheit, die zweiten drei die Gegenwart und die letzten drei die Zukunft enthüllen.

Hat jemand, der hinlänglich Phantasie und Verstand besitzt, diesen Scherz einige Male getrieben, so wird er es bald verstehen, in den Karten wie in einem Buche zu lesen und sich und Anderen dadurch in belustigender Weise die Zeit zu verkürzen.

Die symbolische Bedeutung der deutschen Spielkarten nach einer berühmten Kartenschlägerin aus uralten Zeiten.

I. **Roth-(Herz-)Daus.** — Roth, die Farbe der Scham, der Liebe, der Freude, aber auch die des Zorns und anderer böser Leidenschaften. Das Roth ist demnach eine gute und eine böse Farbe.

Das Herz, das Schwächste und zugleich Mächtigste im Menschen. Seine Wellen treiben stärker als die des Meeres und haben nicht nur den Einzelnen, sondern ganze Völker elend und glücklich gemacht. Das Herz steht obenan in der Welt, wie hier.

Die drei gekreuzten Schwerter bedeuten: das Schwert der Gerechtigkeit, der Vertheidigung und der Uebereilung. Wer das letzte gebraucht, kann es nicht wieder reinigen, das vergossene Blut bleibt ewig als Rost an ihm kleben.

Im gewöhnlichen Leben bedeutet das Rothdaus: Dir steht eine Gevatterschaft bevor. — Deine nahe Reise wird dir von Nutzen sein. — Einem klugen Menschen, der das Herz auf dem richtigen Fleck hat, glückt Alles!

Roth-(Herz-)König. — Dieser König ist ein guter König. Er belauscht nach beiden Seiten den Herzschlag seines Volkes. Er trägt das Scepter in der linken Hand, zum Zeichen, daß sein Regiment ein mildes ist. Auch ist er blaß, da er die Sorgen seiner Unterthanen mit ihnen trägt. — In der Auslegung bedeutet der Rothkönig: 1. Mädchen, traue nicht leichtsinnig den argen Männern und der Jüngling sei ebenfalls vor den falschen Frauen gewarnt. — 2. Was du hoffst, wird bald erfüllt werden. — 3. Ein guter Freund von dir wird bald heirathen.

Rothober. — Der Rothober ist ein Kriecher, ein Schleicher, der sein Herz an die Luft gesetzt hat. Er geht sacht und tappt sich bedächtig vorwärts, die Hände suchend und verlangend ausstreckend. — Die Karte bedeutet: 1. „Nur Geduld, auch dein Glück blüht mit der Zeit.“ — 2. „Ob du gleich jetzt viel sorgen mußt, so wirst du doch bald viel Freude erlangen.“ — 3. „Dein Glück ist dir schon bestimmt.“

Rothunter. — Rothunter hat das Herz zu seinen Füßen, denn er ist ein Untergebener, und muß es daher für seinen Obern stets fußgerecht haben. Er hat keinen freien Blick, da er an Demuth gewöhnt ist, auch sieht er betrübt aus, denn es geht ihm nicht zum besten. — Diese Karte sagt in der Auslegung: 1. Du traust dir mehr zu, als du ausrichten kannst. — 2. Dein Wunsch wird schwerlich erfüllt werden. — 3. Mädchen, du wirst einen Witwer, Jüngling, du wirst eine Witwe heirathen.

Rothzehn. — Die Zehn zeigt die zehn Gebote, nach denen jeder gesittete Mensch sich richten soll, an. Der Herr rechts ist ein reicher Emporkömmling, der hinter ihm ist sein Diener, ein durch Unglück verarmter Reicher, der Dem jetzt dienen muß, auf den er früher mit Stolz herabsah. — Die Karte bedeutet: 1. Du bist bei jedermann beliebt, da du reich bist. — 2. Die dir gebotene Heirath wird dir vielen Nutzen bringen. — 3. Poche nicht zu sehr auf dein gegenwärtiges Glück, es könnte dir sonst untreu werden.

Rothneun. Das gehörnte Pferd (Einhorn) auf der Rothneun bedeutet einen rabiaten, rücksichtslosen Menschen, der überall mit der Stirn anrennt, weil diese sein härtester Körpertheil ist. Einmal aber wird er sich doch das Horn ablaufen; ein goldenes wird überdies leicht krumm gebogen, wenn man krumme Wege verfolgt.

Diese Karte bedeutet: 1. Du sollst ein lachender Erbe werden. 2. Man stellt deiner Ehrlichkeit nach, siehe dich vor. 3. Benutze dein Glück mit Verstand.

Rothacht. — Diese Acht ist eine üble Karte. Sie zeigt nur Laster: das Spiel, die Trunksucht, die Ausschweifung, die Trägheit, und vier Lasten: falsche Freunde, böses Ehegespons, ungerathene Kinder und gewissenlose Wucherer, an, daher auch nicht die Sonne über ihnen, sondern unter ihnen scheint.

Die Acht bedeutet: 1. Böse Menschen wollen dir eine Grube graben. 2. Traue nicht jedem auf den ersten Blick. 3. Dein Freund ist treu, folge seinem Rath.

Rothsieben. — Diese Karte will sagen: Wenn der Mann ein Hase ist, so wird die Frau ein Löwe, dazu paßt denn auch die böse Sieben oben. Der Mann trägt seinen Helm wie eine Binde vor den Augen, daher er mit Blindheit geschlagen ist.

Die Karte bedeutet: 1. Dein bester Freund wird bald dein größter Feind werden. 2. Iß nicht mit großen Herren Kirschen. 3. Meide das Kartenspiel, es richtet dich sonst zu Grunde.

Rothsechs. — Auf dieser Karte sieht man einen armen Schlucker, der sich seinen Hunger mit dem Dudelsack vertreibt, während das Schaf hinter ihm ein delikates Blumenfrühstück verspeist. — Die Rothsechs bedeutet: 1. daß deine thörichte Liebe nur zur Narrheit und zum Ruin führt. — 2. Daß deine Eifersucht dich zum Gespött der Welt macht. — 3. Daß deine Geliebte einen Andern heirathet.

II. Schellendaus. — Schellen ist eine gute Farbe und gehört jedem Stande an. Es werden die Schellen in allen Formen und von ganzen Korporationen, Akademien und gelehrten Gesellschaften getragen. Ihre üblichsten Formen sind: Orden, Doktorhüte, Bücher, Titel &c.

Die Frau auf der Karte stellt die Jungfrau Europa vor, die mit dem liberalen Zeitgeist koset. Ueber ihnen singt ihnen der Spottvogel ein Hoffnungslied. Der Herr Absolutismus hat sie belauscht und reißt sie aus einander. Die Eule oben aber krächzt dem getrennten Pär die weise Lehre nach: „Der Verräther lauscht überall, was du thust, thue es mit offenen Augen!“ — In der Auslegung bedeutet diese Karte: 1. Deine Einnahme wird bald deine Ausgaben übersteigen. — 2. Deine Nachkommenschaft wird zu großen Ehrenstellen gelangen. — 3. Deine Frau ist noch nicht geboren.

Schellenkönig. — Der Schellenkönig ist ein Schulmonarch mit sehr grämlicher Miene. Er hat sich eine Bücherkrone auf das Haupt gesetzt; doch sind ihr wohlweislich zwei Schellen zu beiden Seiten beigegeben. Er kann die anderen Schulkönige nicht leiden und bekriegt sie. — Diese Karte sagt aus: 1. Ein guter Freund wird dir aus aller Verlegenheit helfen. — 2. Deine zufriedene Seele wird dich glücklich machen. — 3. Dein Vorsatz ist löblich, suche ihn nur bald auszuführen.

Schellenober. — Diese Karte stellt einen Narren vor, der seine große Schelle zur Schau stellt und sich mit ihr brüstet. Er stemmt den Arm in die Seite und spricht: „Seht, welch ein großer — Narr ich bin!“

Diese Karte lehrt in ihrer Auslegung: 1. Hoffen und Harren macht dich zum Narren. — 2. Ein braver Mann ist deinetwegen bekümmert. — 3. Stecke deine Nase nicht voreilig in anderer Leute Angelegenheiten, man schneidet sie dir sonst ab.

Schellenunter. — Diese Figur stellt einen reichen Bankier vor. Er trägt einen kostbaren, goldumränderten Mantel. Läßt er den Falken von seiner Hand steigen, so steigen die Papiere; ruft er ihn hernieder, so fallen sie. Die Erdkugel liegt zu seinen Füßen, die er nach seinem Belieben weiter rollen oder aufhalten kann.

Diese Karte bedeutet: 1. Du wirst einst eines sanften Todes sterben. 2. Ein gutes Glück begleitet dich auf allen deinen Wegen. 3. Ein Brief aus der Fremde wird dir große Freude bereiten.

Schellenzehn. — Die Schellenzehn stellt zehn Hauptwünsche des Menschen vor, an denen mehr oder weniger die Schellenkappe sich anhängt. Bringt er es nun trotz all dieser närrischen Wünsche so weit, daß er zu seinem trockenen Brot stets auch eine Wurst zu verspeisen hat, so kann er von großem Glück sagen. — Diese Karte sagt aus: 1. Du verkürzest dein Leben durch unnützen Aerger. — 2. Deine unverschuldeten Leiden werden bald ein Ende nehmen. — 3. Was du fürchtest, wird für dich zum Gewinn.

Schellenneun. — Diese Figur bedeutet einen Portier vor eines reichen Mannes Thür. Er hält den gewichtigen Stock, um das sogenannte Lumpengesindel abzuweisen. Er ist zum Zeichen der Narrheit seines Herrn närrisch genug gekleidet.

Diese Karte bedeutet: 1. Eine gewisse Person befördert heimlich deinen Nutzen. 2. Lege nun selbst Hand an und du wirst das gewünschte Ziel erreichen. — 3. Wenn man dich auch zum ersten Male abweist, kehre darum doch wieder.

Schellenacht. — Die Schellenacht zeigt in der Mitte einen Bratenspieß, auf dem drei stattliche Würste prangen. Dieses soll anzeigen, daß bei aller Narrheit der Magen seinen Theil auch haben muß. Und wenn der starke Hahn den schwächern zum tödlichen Spieß mit Aufbietung aller seiner Kräfte herbeischleppt, so ist dieses ein so rührendes Bild, daß es jede Deutung überflüssig macht.

In der Auslegung bedeutet diese Karte: 1. Du wirst in den Adelsstand erhoben werden. — 2. Dein ältester Sohn wird ein berühmter Feldherr werden. — 3. Die Heirath, die du im Sinne hast, wird dich glücklich machen.

Schellensieben. — Die Schellensieben bedeutet die sieben Eitelkeiten der Menschen, welche aus ihrem Hochmuth hervorgehen und sie in Gestalt von Schellen theils sichtbar, theils unsichtbar schmücken. Sie sind folgende: der Adelsstolz, der Geldstolz, der Schönheitsstolz, der Theaterstolz, der Gelehrtenstolz, der Putzstolz. Der Hahn unten aber kräht laut, wenn die Schellen klappern, und verräth dadurch ihr Vorhandensein der Welt.

Diese Karte lehrt in ihrer Auslegung: 1. Was du vorhast, behalte für dich, sonst hast du Schaden davon. — 2. Hüte dich vor der Person, die dir schmeichelt. — 3. Hochmuth kommt vor dem Fall, bedenke das.

Schellensechs. — Die Schellensechs zeigt uns, wie ein Wolf mit einem Fuchs Freundschaft schließt, woraus zu schließen ist, daß es einer gemeinschaftlichen schlechten That, der Vernichtung eines Edlen gilt, der ihnen Beiden gefährlich zu werden droht. Die That, die einem solchen Bunde entspringt, ist ein Kind der Sünde und des Fluchs.

Diese Karte bedeutet: 1. Ein großer Herr wird sich dir günstig zeigen. — 2. Die Zuneigung einer vornehmen Frau wird dich in Lebensgefahr bringen. — 3. Eine Auszeichnung deines Monarchen wird dich ehren.

III. Gründaus. — Gründaus, du bist bevorzugt vor allen, denn du trägst die frische erquickende Farbe der Hoffnung, und so kannst du auch das Leben eines Menschen vorstellen, das ohne die Hoffnung nicht möglich wäre. Die rothe Grundlage bedeutet das Mutterherz, das ihn mit seinem Blute ernährt hat; die fünf Querbalken unverschuldete Leiden, die das Schicksal ihm zum Trost grün angestrichen hat. Den schiefen Balken hat er sich selbst gewählt. Er ist der Stand, der Beruf oder auch sein Weib, den er nur in sehr seltenen Fällen los wird. Hat er alle diese Balken mit Geduld überwunden, so setzt ihm das Schicksal endlich die Krone, oft freilich eine Dornenkrone, auf, worauf das Kreuz über dem Ganzen hinweisen soll. Auf den grünen Blättern, die der Krone entsprießen, sind alle seine Verdienste wie seine Verirrungen verzeichnet. Die beiden rothen zeigen die genossenen Freuden an. Es sind winzige Blättlein nur, wie man sieht.

Die Karte lehrt: 1. Dein Leichtsinn verdirbt alle Pläne, welche gute Freunde mit dir vorhaben. — 2. Wenn du befragt wirst, so rede die Wahrheit. — 3. Wenn du nicht befragt wirst, so nimm ein Blatt vor den Mund, damit du ihn dir nicht verbrennst.

Grünkönig. — Der Grünkönig stellt einen schwachen, einen sogenannten Schattenkönig vor. Er sitzt schläfrig auf dem Throne und läßt seine Minister für sich regieren. Er trägt weiße Handschuhe, denn er thut nichts und kann seine Hände schonen. Er ward im Purpur geboren und wird im Purpur sterben, und sein Verdienst wird sein, dem Regentenhause einen neuen Namen hinzugefügt zu haben.

Diese Karte ist auszulegen: 1. Du wirst einem hohen Herrn bald einen Dienst leisten und dafür reichen Lohn empfangen. — 2. Du erregst als der Günstling einer gewissen Person großen Neid. — 3. Man spricht Uebles von dir, doch lasse dich darum nicht irre machen.

Grünober. — Der Grünober ist ein Fahnenträger. Er trägt die Fahne in der linken Hand, mit der rechten sie dem staunenden Volke weisend. Aus ihrem mit Herzblut gefärbten Stiel entsprießen vier kleine Blätter, welche die Verheißungen bedeuten, die gemacht werden und über denen sich das große Hoffnungsblatt ohne Grund breit macht. Der Fahnenträger sieht dumm und gelangweilt aus. Er glaubt offenbar selbst nicht an den Hokuspokus, den er in der Hand trägt, daher er durch den großen Hut so viel als möglich den Ausdruck seiner Mienen zu verbergen sucht.

Diese Karte bedeutet: 1. Sieh' dich vor, die geheime Polizei folgt erröthend deinen Spuren. — 2. Traue nicht den Schwüren der Geliebten — sie ist dir untreu. — 3. Du wirst zu einem Hoffest eine Einladung erhalten.

Grünunter. Ist der ewige Jude, der als reisender Handelsjude rastlos durchs Leben pilgert mit der Elle in der Hand. Achtlos schreitet er über das Blatt zu seinen Füßen fort, denn dem Armen blüht keine Hoffnung mehr, weder auf Erden, noch im Himmel. Hoffen wir indes für ihn, daß es seiner angeborenen Schlauheit doch noch gelingen wird, sich ein Stückchen von der ewigen Seligkeit zu erhandeln.

Diese Karte sagt uns: 1. Wenn du klug bist, so drehst du den Mantel nach dem Winde. — 2. Sei deinem sanften Täubchen gegenüber klug wie die Schlange, denn es sucht dich zu überlisten. — 3. Verlasse dich nicht zu sehr auf dich selbst, du brauchst Hülfe.

Grünzehn. Die Grünzehn bedeutet zehn große Hoffnungen, die der Mensch im Leben hegt. Der bunte Vogel unter ihr ist ein Paradiesvogel, welcher bekanntlich keine Füße hat und daher immer in der Luft lebt. Dieser Vogel ist vergleichbar den zehn Hoffnungen, die auch nur über und in der Luft schweben und nicht auf die Erde herabkommen, wenngleich viele von ihnen sowohl Kopf wie Fuß haben.

Diese Karte bedeutet: 1. Durch einen guten Bekannten wirst du vielen Verdruß und Aerger haben. — 2. Hoffe, aber arbeite auch. — 3. Du wirst in der Lotterie gewinnen.

Grünneun. — Die Grünneun ist der Freiheitsbaum, an dem die großen Ideen, die erhabenen Wünsche und seligen Hoffnungen in Gestalt von Blättern und Blüten wachsen. Der Hahn — das Volk — balancirt ihn auf seinem Rücken. Bei jedem Geräusch aber läuft der Hahn angstvoll davon und läßt den Baum fallen, der so nach und nach seine Blätter und Blüten verliert. — Diese Karte will sagen: 1. Du wirst durch deine Schwatzhaftigkeit in Unannehmlichkeiten verwickelt werden. — 2. Man wird dir ein zartes Geschenk machen. — 3. Deine Liebe bleibt nicht unerwidert.

Grünacht. — Die Grünacht bedeutet den Baum des Vergessens. In seinem Schatten verbirgt sich der weiße Pudel, der ein Geck ist und von seiner Liebeswerbung einen Korb fortträgt. — Diese Karte sagt uns: 1. Freie mit Ueberlegung. — 2. Deine alte Liebe gereut dich niemals. — 3. Du bist ein Glückskind.

Grünsieben. — Seht hier einen jungen Mann, der einem alten, aber steinreichen Weibe einen Heirathsantrag macht. Wie er sich bückt vor der siegenden Gewalt des Mammons; wie sein Auge, sein Mund der zahnlosen, eitlen Alten Liebe lügt! Seht den erbärmlichen Wicht und das widerwärtige Weib, wie sie jubelnd zum Traualtar eilen! Aber sie haben sich Beide verrechnet! Die böse Sieben stirbt nicht sobald, wie er gehofft, und sie findet nicht Liebe und Zärtlichkeit, sondern Verachtung und Widerwillen. Sie haben es nicht anders verdient — wenden wir dem ekelhaften Pār den Rücken. — Diese Karte aber in ihrer Auslegung bedeutet: 1. Wenn du den rechten Weg suchst, so wirst du auf ihm auch das Glück finden. — 2. Spiele nicht mit dem Feuer, du verbrennst dich sonst. — 3. Bilde dir nicht zu viel auf deine Schönheit ein, sie ist vergänglich.

Grünsechs. — David im Kampfe mit dem Riesen Goliath. Oder die Vernunft mit der Dummheit. Wer kennt nicht das schöne Gedicht: „War einst ein Riese Goliath, gar ein gefährlich Mann“ u. s. w. Da jeder es kennt, so weiß auch jeder, daß der kleine David den großen Riesen überwindet durch einen einzigen Steinwurf gegen seine Stirne, den Hauptsitz aller Dummheit. Und so können wir uns auch der beruhigenden Gewißheit hingeben, daß die Vernunft endlich die Dummheit umbringt, wenn diese auch gut gepanzert, mit Schild und Speer bewaffnet auf starken Füßen vor ihr steht. — Diese Karte sagt: 1. Dein Gemüth ist zu unbeständig. — 2. Ein feiger und dummer Mensch wird dir bei deinem Vorgesetzten den Rang ablaufen. — 3. Ein Diebstahl wird dir Kummer bereiten.

IV. Eicheldaus. — Eiche, deutscher Baum, Urkraft und Prachtschmuck unserer Wälder, sei mir gegrüßt! Jahrtausende sind an deinen Wipfeln vorübergegangen, doch sie haben dein Mark nicht verdorren, deinen Stamm nicht beugen, deine Aeste nicht vertrocknen können. Du stehst da, das Bild der Kraft und der Größe des deutschen Volkes — wie es war — und vielleicht wieder wird. — Hoffen wir es!

Das Eicheldaus bedeutet das Wappenschild des Kriegerstandes. Ein Löwe hält das Schild; dem untersten Wappen hat er die Krone errungen. In dem Schilde links glänzen zwei Schwerter — eins zur Eroberung, eins zur Vertheidigung. Das Schriftzeichen in dem rechten Wappenfelde bedeutet: Hermann der Cherusker.

In der Auslegung sagt diese Karte: 1. Nimm dich vor deinem Jähzorn in Acht. — 2. Durch Tapferkeit wirst du zu großen Ehren gelangen. — 3. Werde deinem Mann eine echte deutsche Hausfrau.

Eichelkönig. — Obgleich der Eichelkönig der Farbe nach dem Kriegerstande angehört, so ist er hier doch ein Kirchenfürst. Seine Krone ist eine dreifache, denn er herrscht über Länder, Monarchen und Meinungen. Sein Scepter ist einem Stern vergleichbar. Er hat sich eine Sonne auf die Brust geheftet zum Zeichen, daß alles Licht der Welt von ihm ausgeht. Er streckt den Fuß vor, den Kuß der Gläubigen zu empfangen. — Die Karte sagt uns: 1. Folge jedem guten Rath, den man dir giebt. — 2. Die du liebst, besitzt große Tugenden. — 3. Dein froher Sinn ist mehr werth als Reichthum.

Eichelober. — Der Eichelober ist die erste und mächtigste Karte im Schafkopfspiel. Und so steht denn auch hier ein Schafskopf vor uns — aber ein liebenswürdiger. Er ist eigentlich ein Buchhändler und als solcher wohlgenährt und gut gekleidet. Er trägt einen Schnurrbart, um sich den Autoren und Nachdruckern fürchterlich und Respekt einflößend zu zeigen. Der tüchtige Eichenklotz in seiner Hand ist der Donnerkeil, den er auf die Nachdrucker schleudert, und das Joch, das er den Schriftstellern auf den Nacken drückt. — Die Karte bedeutet: 1. Rüste dich gegen deine Feinde mit Geduld und du wirst sie überwinden. — 2. Verzage nicht, dein Lorbēr blüht doch. — 3. Du kannst Großes leisten, wenn du willst.

Eichelunter. — Eichelunter stellt einen armen Schriftsteller vor, dem die Verleger stets die Manuskripte mit der Beifügung: „nicht geeignet" zurückschicken. Er sieht blaß und verhungert aus, denn er hat wohl Talent, aber nichts zu essen. Sein Hār ist zwar lang, aber früh ergraut — was den Verlegern zur Last fällt. Unter dem linken Arme, den der Mantel verdeckt, hält er ein Manuskript; er bietet es eben aus und macht in Demuth mit dem rechten Fuße eine tiefe Reverenz dazu.

Diese Karte lehrt in ihrer Erklärung: 1. Du bist in allen deinen Sachen verwegen. — 2. Liebe gesellschaftliche Vergnügungen und fliehe die Einsamkeit. — 3. Im Angreifen liegt oft mehr Ehre als im Anerkennen.

Eichelzehn. — Die Eichelzehn meldet von zehn großen Begebenheiten in der Weltgeschichte, deren Fortgang und Resultat mit Strömen von Blut getränkt war. Als ihr letztes Resultat sieht man hier im Zweikampfe einen Hasenfuß mit einem Bramarbas. Ein solcher Zweikampf hat etwas sehr Possirliches. Häufig führen auch Gelehrte dergleichen Zweikämpfe, aber freilich nur mit der Feder.

Die Karte bedeutet: 1. Du glaubst, man meine es gut mit dir, die Zeit wird's lehren. — 2. Gehe deinem Feinde aus dem Wege, wenn du dich ihm nicht gewachsen fühlst. — 3. Durch Zaghaftigkeit wirst du dein Glück verscherzen.

Eichelneun. — Die Eichelneun zeigt einen Affen, welcher einen Fuchs gezäumt hat und nun trompetend durch die Welt galoppirt. Der Fuchs aber hat sich nur zum Schein von dem dummen Affen einfangen lassen, sowie er seinen Vortheil absieht, schiebt er den Zügel über die Nase empor und rennt mit dem lächerlichen Reiter, der vor Angst nur noch unartikulirte Laute ausstößt, auf und davon. — Diese Karte bedeutet in ihrer Auslegung: 1. Trau' keinem Schmeichler, er stellt dir Fallen. — 2. Höre, schweige und benutze das Beste. — 3. Eine gewisse Person hat dich zum besten, meide sie.

Eichelacht. — Die Eichelacht bedeutet die Reisekarte, die man vorher wohl studiren soll, ehe man eine Reise antritt, ob hier oder ins Jenseits. Der Truthahn unter ihr gleicht einem Menschen, der, je weniger Werth er hat, um so stolzer ist. Er ist ein sehr zorniges, reizbares Thier, und das ist der Mensch auch, spricht man ihm den Geist ab, den er nicht besitzt.

Diese Karte sagt uns: 1. Die Gesellschaft, die du vorzüglich liebst, ist nicht die beste. — 2. Suche dir einen guten Freund zu schaffen, du wirst ihn brauchen. — 3. Nur deine eigene Tüchtigkeit wird dich glücklich machen.

Eichelsieben. — Die Eichelsieben bezeichnet die sieben Todsünden. Alle haben mehr oder minder ihre bösen Folgen; alle sind dem Teufel sehr angenehm, denn sie ruiniren den innern wie den äußern Wohlstand. Sie wachsen aus dem Rücken des lüsternen Vogels, der mit Begierde den verbotenen Apfel frißt.

In der Auslegung sagt diese Karte: 1. Du mußt dich nicht über jede Kleinigkeit ärgern. — 2. Iß nicht die Speisen, die dir dein Arzt verboten hat. — 3. Laß ab von deinen Sorgen, sie verkürzen dein Leben.

Eichelsechs. — Die Eichelsechs bedeutet, daß ein Mensch selten mehr als sechs gute Eigenschaften aufzuweisen hat. Kann einer noch eine siebente an ihm entdecken, so ist er schon als halber Heiliger zu betrachten. Die Figur, die fröhlich auf einem Eber reitet, ist ein Barbier, der die Leute nicht über den Löffel, sondern über die Wurst barbiert. Des freut sich der Schelm und grinst schadenfroh, während er von dem einen seiner Kunden zum andern galoppirt.

Diese Karte lehrt: 1. Bei deiner baldigen Hochzeit wird es hoch hergehen. — 2. Genieße jede frohe Stunde, denn das Leben schenkt uns deren wenige. — 3. Mache dir in der Jugend Freunde, damit du nicht einsam im Alter bist.

Diese Karten sprechen im ganzen von dem bunten Gaukelspiel des Lebens. Und wie sie im Spiel gemischt werden, daß Grün und Roth, Eichel und Schellen neben und durch einander kommen, so sind ja auch im Erdenspiele Liebe und Haß, Frohsinn und Ernst durch einander gemengt, und der arme Mensch muß sich oft recht mühsam die liebe Farbe aus den vielen feindlichen Blättern herausholen.

So mag er denn auch zu seinem Trost, seiner Erheiterung oder auch zur Warnung und Belehrung sich aus diesem bedeutungsvollen Kartenspiel stets die Blätter ziehen, die er gern hat und die ihm von Nutzen sind.



Abschied von dem Leser!

Wir sind mehrfachen Wünschen unserer Freunde nachgekommen und haben die in unserem Programm versprochenen „Musik- und Spielbeilagen“, am Ende dieses Bandes, in einer besonderen Mappe vereinigt, aus welcher sie leicht, um von Hand zu Hand zu gelangen, herausgenommen werden können. Ebenso haben wir einzelne Partien des Buches in wesentlich erweiterter Gestalt ausgeführt, wodurch der ursprünglich gedachte Umfang des vorliegenden Werkes ansehnlich vermehrt, ja im ganzen um fünf Bogen überschritten worden ist.

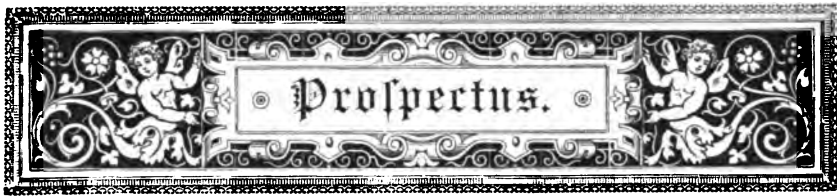
Unserem „Familien-Spielbuch“ nun noch eine vierte Abtheilung: „Sport, Leibesübungen und ritterliche Künste (Fechten, Jagen, Schießen, Angeln, Reiten ꝛc.)“ beizufügen, würde mindestens zehn weitere Bogen beanspruchen und hierdurch diesem Bande eine keineswegs schöne, ja unförmliche Stärke verleihen. Die Erwägung solcher Gesichtspunkte hat uns deshalb von dem anfänglichen Vorhaben, die eben erwähnte Abtheilung mit aufzunehmen, um so eher absehen lassen, als es keineswegs empfehlenswerth erschien, den Gegenstand ungebührlich zusammenzudrängen und durch allzu knappe Form unseren Lesern den Genuß zu verkümmern.

Mit Rücksicht hierauf mußten wir es sogar für angemessen befinden, jene eigentlich zum Gebiete des reinen Sports gehörige Abtheilung unserem längst vorbereiteten Sportbuch einzufügen, beziehentlich voranzustellen und dadurch dieses Werk zu einem wahrhaft internationalen zu gestalten, welches dann alle Bereiche des Sportwesens — vom öffentlichen bis zum Haus-, Frauen- und Kindersport — umfaßt.

Wie wir unsere Aufgabe zu lösen gedenken, davon hat das vorliegende Buch eine Anschauung geboten, während das nachstehend beigefügte Programm zum „Sportbuch“ im einzelnen einen Einblick in den Ideengang der Herausgeber und des Verlegers gestatten.




EINLEITUNG
DAS
SPORTBUCH.



Mens sana in corpore sano!

Die uns umgebende Natur, die in ihr thätigen, im ewigen Wechsel ringenden Kräfte zwingen uns nicht sowohl zu einem fortgesetzten Kampfe um das Dasein, sie fordern uns auch auf, in ernster Weise wie in heiterm Spiel unsere eigenen Kräfte zu versuchen, unsern Körper zu stählen, unsern Geist und unser Gemüth neu zu beleben, zu erheitern.

So war es von Anfang des Auftretens unseres Geschlechtes. Daß nur „in einem gesunden Körper auch eine gesunde Seele wohne", ist zu allen Zeiten als eine feststehende Wahrheit anerkannt worden. Die griechische Gymnastik sollte nicht nur auf die Ausbildung des Körpers abzielen, sondern auch die harmonische Ausbildung des Geistes durch Leibesübungen fördern. An besonders zu diesem Zwecke errichteten Spielplätzen, Gymnasien, während der alljährlich abgehaltenen großen Volksfeste in Olympia, auf dem Isthmus, auf den pythischen und nemeischen Gefilden sollte jener edle Wetteifer rege gemacht und lebendig erhalten werden, welcher das hellenische Volk zu höchst preiswürdigen Thaten aneiferte und es nach den höchsten Idealen des Lebens streben ließ. — Unsere Voreltern, die Germanen, legten nicht minder Werth auf die Entwicklung der Leibeskraft als Mittel zur Heranbildung eines starken, gesunden Geschlechtes. Und zu Beginn des sechzehnten Jahrhunderts war es der große Reformator Dr. Martin Luther, welcher hoch beachtenswerthe Worte in betreff der Bedeutung aussprach, die er den ritterlichen Künsten beimaß. Er meint, daß ihm „zween Uebungen am allerbesten gefielen, nämlich die Musik und das Ritterspiel, die Leibesübungen mit Fechten, Laufen, Ringen und Springen." Während die edle Musika die Sorgen des Herzens und die melancholischen Gedanken vertreibe, stärke das Ritterspiel nicht allein die Gliedmaßen und „mache sie geschickt und wohlgebildet am Leibe", sondern es erhalte auch die Gesundheit und verhindere das übermäßige Zechen und Spielen. Derjenige, welcher danach lebe, verspiele nicht seine Zeit „um hundert und mehr Gülden", wohl aber jener, der die „erhabenen Leibesübungen und edlen Ritterspiele" verachte und nachlässig betreibe.

Das ganze weite Gebiet dieser Künste, dieser körperlichen und geistigen Verjüngungen, welche der Engländer unter der Bezeichnung „Sport" begreift, hat in dem vorstehend angekündigten Werke eingehendere Behandlung gefunden.

Der Sport wird nicht nur als geistig und gesellschaftlich nöthige, geregelte Pflege gewisser Leibesübungen, körperlicher Geschicklichkeiten, gesellschaftlicher Anmuths- und Umgangsformen, sondern auch als angemessenstes Förderungsmittel zur Erhebung des Menschenthums auf eine höhere, dasselbe von den niedrigeren Naturgeschöpfen unterscheidende Stufe aufgefaßt, in der Weise jener geistreichen Beobachtungen, wie sie der gelehrte Darwin der Jetztzeit in seinen epochemachenden Untersuchungen über die Entwicklungsphasen in der belebten Natur zu höheren, anmuthigeren Formen uns näher gebracht hat.

Die richtige Erfassung der Bedeutung dieses Gebietes als ein Mittel zu stetiger Verfeinerung der körperlichen Thätigkeitsäußerungen, insbesondere aller freien bewußten und unbewußten Bewegungen, weist insbesondere auch hin auf Uebung in Selbstbeherrschung und schließt die Aneignung geistiger Gewalt über die elementare Geberdung der Glieder und des Körpers überhaupt in sich. Der Mensch, welcher sich in solchem Sinne gymnastischen Uebungen hingiebt, wird in sich selbst die Zunahme geistiger Kraft und lebensfrischerer Fähigkeiten erkennen, welche zur Herrschaft des Menschen über die ihn umgebende Natur erforderlich sind.

So erscheint uns das Gebiet der gymnastischen Uebungen, ritterlichen Künste und häuslichen wie gesellschaftlichen Fähigkeiten zur Kräftigung wie zur Unterhaltung und Belustigung von weittragendem Einfluß auf die Veredelung unseres gesamten sozialen Zustandes: es ist unerläßlich und fördersam zur Hervorrufung wie zur Anregung geordneten Wetteifers, zur Gewinnung feinerer, geistig wie leiblich gesunder, von der guten Gesellschaft geschätzter Eigenschaften und Formen, nicht blos als ein Gegenstand sogenannter „nobler Passionen“.

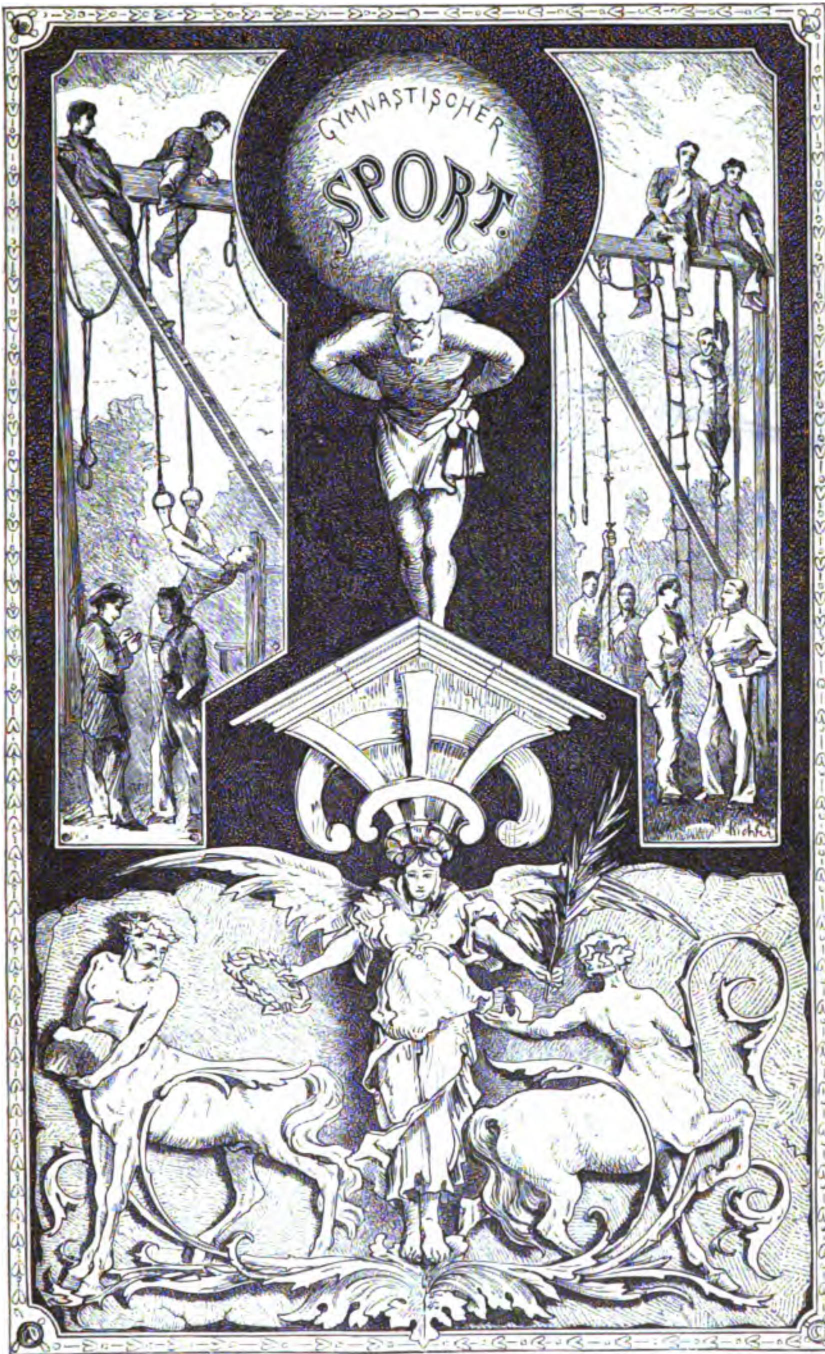
Wie diese Leibesübungen zu allen Zeiten Land und Leute gehoben und zur edleren Gestaltung des menschlichen Daseins geführt haben, das wird in der geschichtlichen und ethnographischen Einleitung zu unserem Werke dargelegt.

In keiner Zeit war das Sportwesen zu größerer Entwicklung gediehen als in der gegenwärtigen, und keine Nation hat dazu mehr beigetragen als die englische. Die Liebhabereien der Engländer haben unzählige Arten von Sport in die Welt gesetzt; aber auch bei uns dringt die Theilnahme an Allem, was Sport ist, in immer größere Kreise. Der Sport im weitesten Sinne des Wortes umfaßt außer den schon hervorgehobenen Gebieten allerdings auch eine Reihe von sogenannten „noblen Passionen“, sowie gewisse individuell mit Vorliebe gepflegte Neigungen für ein bestimmtes Gebiet, wie das Sammeln oder das Betreiben irgend eines Handwerks, z. B. die Drechslerei- und Tischlerei, das Besenbinden, Korbflechten x. in sonst davon ganz unabhängigen Verhältnissen. Bei den Frauen finden wir die „noble Passion“ seltener, denn das ganze Leben der Frau besteht eigentlich schon aus vielen kleinen unterhaltenden Liebhabereien, es ist daher der „Frauensport“ ein vielfach gegliederter. Die Mode nimmt darin einen großen Raum ein, daneben die Blumen- und Thierliebhaberei, die Phantasiearbeit in verschiedenen Kunstgebieten und was damit zusammenhängt, während bei den Männern der Jagd- und Rennsport und diesem verwandt der Angelsport, überhaupt Alles, was mit Gewinn, Wagen und Wetten zusammenhängt, was Gelegenheit zu Kraft- und Muthäußerungen giebt, im Vordergrunde stehen.

Auch der Kindersport hat seinen speziellen Charakter — der bei den kleinen Mädchen in dem Puppen- und Küchenspiel, bei den Knaben in dem lustigen Wasserpritschen, dem Schiffebauen und Schwimmenlassen derselben x. zum Ausdruck kommt.

Der Sport bildet gewissermaßen nach allen Seiten hin ein Mittelding von Spiel und Arbeit und kann selbst Kunstleistungen einschließen.

Unser Werk beschäftigt sich mit der Einführung in alle vorstehend aufgeführten Gebiete des Sportwesens, indem es die Nothwendigkeit der Pflege, Weiterausbildung und Weiterverbreitung des Sportwesens betont. — Die systematische Gliederung dieses Thema's und unsere weitgehaltene Auffassung des hochwichtigen Gegenstandes geht aus der nachfolgenden Inhaltsübersicht unseres Buches hervor.



Illustrationen-Probe.

Inhalts-Uebersicht des „Sportbuches“.

Allgemeine Einleitung.

Ausführungen über „Sport“ im allgemeinen, sprachlich und sachlich, und über dessen Unterschied von den Spielen, insbesondere Uebergänge durch die Ballspiele, wie Cricket rc. Allgemeiner geschichtlicher Rückblick.

I. Gymnastischer Sport.

(Reine Leibesübungen).

Vorerörterung: Begriff und Eintheilung.

A. Das Turnen.

Einleitung. Begriff, Zweck (Schulturnen, Zimmergymnastik, Heilturnen, Wehrturnen); medizinischer und physischer Nutzen des Turnens für die Körperbildung, den Stoffwechsel rc. — Geschichtliches. Griechische Gymnastik, harmonische Ausbildung des Körpers und Geistes, Leibesübungen auf der Palästra, der Fünfkampf (Pentathlon) im Lauf, Sprung, Ringen (Rung), im Faustkampf, Diskos- und Speerwurf; olympische, isthmische, pythische, nemeische Wett- und Festspiele. Die Leibesübungen der römischen Milites. Jagdspeer- und Streitaxt-Uebungen der Germanen; später: Lanzenwurf, Wettkämpfe und Turniere in der Ritterzeit rc. Neuzeit: gesunde Erziehungsmethoden; Gutsmuths, Turnvater Jahn, Eiselen, Friesen, Arndt, Maßmann, A. Spieß, Pestalozzi, O. Jäger rc. Gegensatz der sogenannten schwedischen Gymnastik. Gesundes, natürliches und übertriebenes Kunstturnen. — Turnhallen, Turnvereine und Turnverbände. Turntage. Turnfeste. — Georgens' Stellung zur bisherigen Gymnastik; dessen Turn- und Liederspiele. Exerzier- und Wehrgymnastik. — Die Volksmacht und die Erziehung.

a. Das Freiturnen.

Heben, Beugen, Drehen, Kreisen, Schnellen, Schwenken, Stoßen.

1. Im Stehen: Kopfübungen, Rumpfbewegungen, Arm- und Handübungen; Bein- und Fußübungen.
   Zimmergymnastik: die verschiedenen turnerischen Stellungen.
2. Im Liegen: Beugungen und Streckungen, Arm- und Beinstoßen, der sogenannte „Händekreislauf“.
3. Im Gehen und Laufen: Verschiedene Gang- und Laufarten, Taktgang und Taktlauf; der Schrittwechselgang; der Wiegegang; der Hüpflauf und der Schnelllauf. — Verbunden mit Drehen: das Schrittwirbeln; das Spreiz- und Kreuzwirbeln.
4. Im Hüpfen und Springen: Niederhüpfen; Hopsen; Wiegehüpfen. — Anstellungen zum Sprung; der Schlußsprung.

b. Das Geräthturnen.

c. Das Gesellschaftsturnen.

d. Das Wetturnen.

B. **Ringen, Boxen, Fechten.**

Handkampf, Ringgriff, Hebung und Niederlegen des Gegners.

a. Eigentlicher Faustkampf mit und ohne Bewaffnung der Hände. — Eisenringe.
b. Stoßfechten mit Floret oder Stoßrapier (nebst Stichblatt oder Brille zum Schutze der Hand, Fechthandschuhe, Brustschutz von Leder, Fechthaube). — Mensur und Auslage. Stellung des Körpers; Haltung des Rapiers (Prime, Sekonde, Terz, Quarte). — Battuten und Ligaden: Stoß, Parade, Stechstoß; Rathschläge.
c. Hiebfechten. Beschreibung des Hiebers (Schlägers) und des entsprechenden Rapiers. Die Auslage; die Hiebarten (Prime, Sekonde, Terz, Quart, Tiefquart); die Parade; der Gegenhieb (Contrecoup).

Schluß: Allgemeines über Bogen=, Armbrust= und Pistolenschießen.

C. **Das Tanzen.**

Einleitung. Begriffe, rhythmische Künste, Zusammengehörigkeit von Tanz und Musik. Geschichtliches: klassische Tanzweise (Chortanz rc.). — Die moderne Tanzkunst. Gesellschafts= (Salon=) Tanz und theatralischer (Ballet=) Tanz. Rhythmus in Takt und Tempo. Tanzfiguren und Tanztouren.

a. Körperhaltung. Stellung, Bewegung, Anstand. Grundstellungen der Arme und Füße (Positionen). — Grundbewegungen der Beine. Das richtige Gehen. Besondere Figuren in der Haltung: Verbeugung, Opposition, Attitude (Pirouette im Ballettanz). Das Degagiren und die Battements; die kreisförmige Fußbewegung (Rond de jambes).
b. Die Grundschritte. Sogenannte Schulpas (z. B. pas coupé enboité rc.). Der Bodenaufschwung und die Verwechslung der Füße (changement de jambes, z. B. Assemblé und Echappé); ferner Pas de Bourée und Pas de Basque. — Die Glissaden und Pas chassés. Temps de sissonne; temps de cuisse.
c Das Battiren. Im allgemeinen. — Der Entrechat. — Demi. — Contretemps. — Brisé.

Die einzelnen Tänze:

a. In freier Figur (sogenannte Rundtänze). — Einfache Rundtänze: Walzer, Galopp, Polka, Redowa, Polka=Masurka, Tyrolienne, Rheinländer (Polka). — Zusammengesetzte: Polonaise (Masurka); Cotillon.
b. In periodischer Figur (sogenannte Gegen= [Contre=] Tänze). Einfach: Menuett, Varsovienne, Sizilienne. Zusammengesetzt: Allemande, Française, Contretanz, Quadrille à la Cour. — Die Volkstänze.

D. **Eislauf und Rollschuhlauf.**

a. Eislauf. Einleitung: Geschichtliches (Tialf; Klopstocks Verherrlichung). — Gesundheitliche Winke (z. B. nicht gegen den Wind fahren).
b. Der Schlittschuh. Einrichtung und Arten. Die Laufweisen und Schleifarten. Geradelauf; Schlangenlauf; das Uebersetzen oder Verwechseln der Füße.
c. Rollschuhlauf und Skating=Rink.

E. **Dauerlauf und Radreiten.**

Wettgänge (Pedestrianismus). Wettlauf (Fritz Käpernick). Stelzenlaufen. Radreiten. Das Velociped (Bicycle): zwei= und dreirädriges, Winke: Aufsteigen, Trittweise. Ausweichen. Geradelauf und Bogenlauf. Wende. Wettfahrten.

F. **Das Bergsteigen.**

Förderung der Kenntnis von Land und Leuten. Ausrüstung. Die Alpenklubs. Englische und deutsche Gesellschaften neuester Zeit.

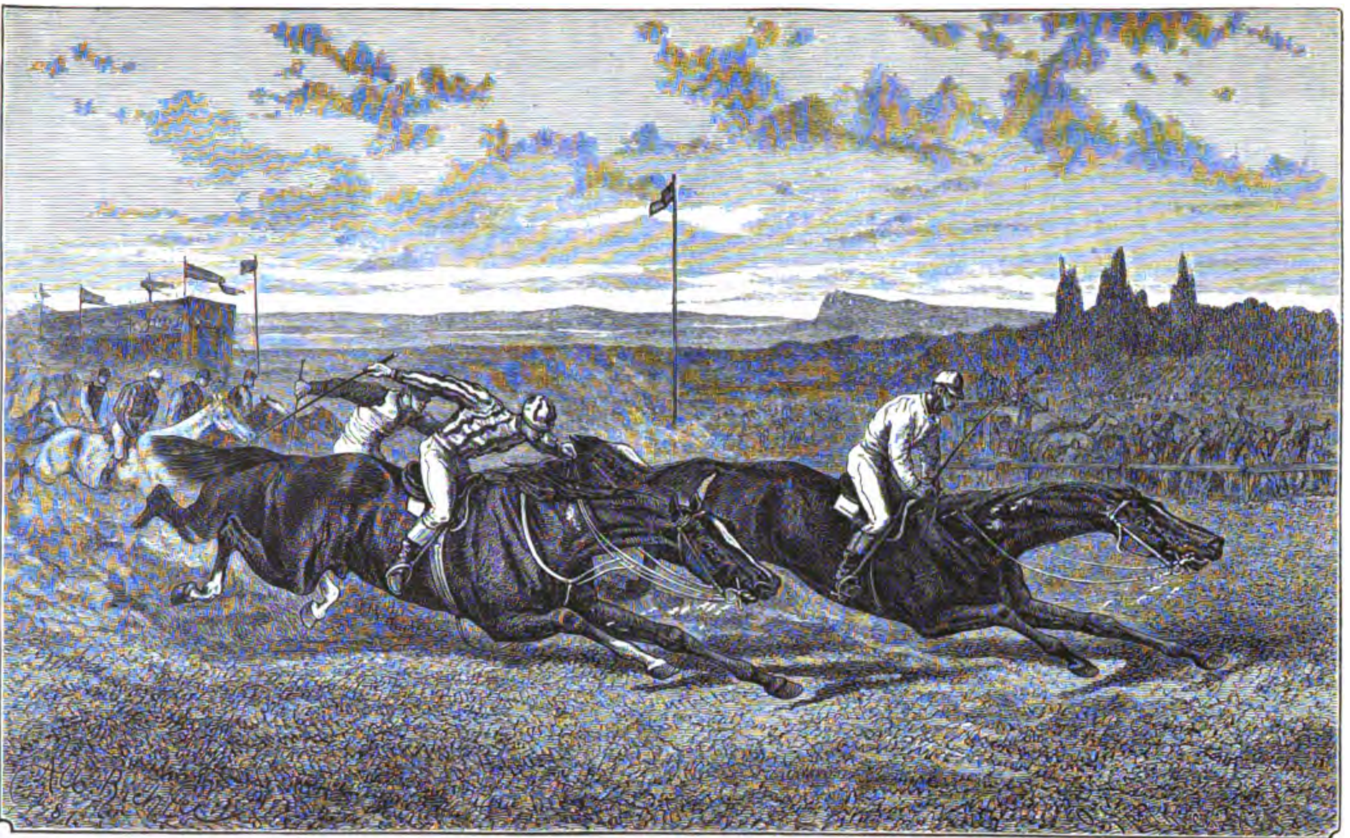
II. Jagdsport.

Einleitung. Rückblick auf den vorgeschichtlichen Menschen und dessen Kampf mit der Thierwelt. — Ethnographischer Umblick auf die Jagdarten der verschiedenen fremden Völker. — Jagd der alten Germanen; Bär und Wolf; Elen und Wisent rc. — Die Eintheilung der Jagd: hohe, mittlere und niedere rc.

A. **Das Wild und dessen Schonung.**

Die verschiedenen Arten des Wildes; Schutz der Forsten behufs Heranziehung, Hegung und Mehrung jagdbaren Gethiers; Gesetze für Schonung und Schonzeit.

Illustrationen-Probe.



B. Der Jäger und seine Ausrüstung.

Die Eigenschaften des Weidmannes: Muth und Besonnenheit in Gefahren. Sicherer Blick. Abhärtung. Kleidung, Geräthe, Munition.
a. Die Jagdwaffen, insbesondere die Schießwaffen. Behandlung, Reinigung, Instandhaltung derselben. — Handelsverkehr in Jagdwaffen, insbesondere Lefaucheux- ꝛc. Flinten. Teschins.
b. Die Kunst des Schießens. Grundregeln und Winke. Gewöhnung an momentanes Zusammentreffen von (Visir-) Fixirung und Fingerdruck. Abweichungen beim Schrotschuß. — Die Schießstände.

C. Der Hund und dessen Behandlung.

Die verschiedenen Arten der Jagdhunde (Hühnerhund, Vorstehhund, Otternhund, Windspiel ꝛc.), ihre Aufzucht, Pflege, Dressur (auch medizinische Rathschläge bei den wichtigeren Krankheitsanfällen). Der Hundestall und dessen Einrichtung. — Fürstliche Hunde-Erziehungsanstalten der Neuzeit.

D. Die Vogel- und Hühnerjagd.

Einleitung. Die verschiedenen Arten der Vögel, insbesondere der Jagdhühner; ihr Aufenthalt und ihre Lebensweise; Nutzbarkeit ꝛc.
1. Jagd im Freien, auf offenem Grunde (Terrain). Die Suche; das Auffjagen; der Schuß.
2. Jagd auf verdecktem Grunde. Die Fährte des Vorstehhundes; das Heranschleichen; Auffliegen des „Volkes"; die Schußweise; das Apportiren des Hundes.
3. Jagd auf Wasservögel. In Flüssen und Weihern; am Ufer; im Schilf vom Kahne aus.
4. Die Beizjagd. Das Beizen. Der Auerhahn. Der Falke. Beschreibung und Behandlung der Jagdfalken.
5. Seevögeljagd. Vom Fahrzeug aus. Freier Schuß und Schuß mit Auflagen.
6. Taubensport. Das Schießen nach Glaskugeln mit der Windbüchse.

E. Die Roth- und Schwarzwildjagd.

Jagd auf Hirsche und Rehe. Das Schwarzwild. — Das Treib- und Kesseljagen. Jagdsignale. — Berühmte Kaiserjagden ꝛc. — Jägerlatein und Jagdanekdoten.

F. Die Jagd auf Raubthiere.

Die Fuchs- und Otternjagd; die Bären- und Wolfsjagd. Jagd auf einheimische und fremde Raubthiere; die Löwen-, Tiger- und Elefantenjagd ꝛc.

G. Fischfang und Angeln.

Die verschiedenen Fischarten (Barsch, Aal, Hecht, Karpfen, Schleien, Lachs, Forelle ꝛc.), Beschreibung und Vorkommen derselben; Zeit ihres Fanges. Fischreichthum der Hauptgewässer. Die Angel nebst Requisiten; Köder (Köderfisch und Fliegenköder). Die Thätigkeit des Angelns; Rathschläge. Der Netzfang; Requisiten dazu; Anwendung.

III. Reit- und Rennsport.

Einleitung. Bedeutung, Natur und Zucht der Pferde; ihre Arten und Verwendung bei verschiedenen Völkern.

A. Das Reiten.

a. Behandlung und Pflege des Reitpferdes; Wahl und Ankauf. Vorzüge und Fehler. — Winke in Bezug auf Irrthümer und Fehler bei Behandlung des Pferdes; Behandlung der Untugenden (Scheuen, Hinwerfen, Anreiben, Durchlauf). — Der Hufbeschlag. Die Schule des Reiters. — In der Reitbahn. — Tattersall.
b. Das Aufsteigen (mit und ohne Steigbügel); das Sitzen (Haltung des Körpers, Sattel-Lage ꝛc.); das Absteigen.
c. Zügelführung und Benutzung der Sporen; das Pariren.
d. Die verschiedenen Gangarten des Pferdes: Schritt, Trab (Trott), Galopp.
e. Das Damenreiten. Die „hohe Schule der Amazonen". Kunstreiten.

B. Das Fahren.

a. **Wartung und Pflege der Wagenpferde.** Musterung bei Wahl und Ankauf (Musterung im Stand, im Gang und im Stall). — Hufbeschlag (Auswirken des Hufes; Aufpassen des Hufeisens). — Stallkunde (Fütterung, Reinigung, Verschönerung).
b. **Geschirr- und Spannkunde.** Das Anschirren und Abschirren; das Anspannen und Ausspannen. Geschirr und Peitsche (Kopfgeschirr, Rumpfgeschirr, Mittelgeschirr).
c. **Wagen- und Schlittenkunde.** Zweck und Bau der verschiedenen Wagenarten. Zwei- und vierräderige Wagen. Tender, Kabriolet und Karrete, Gig, Tilbury (Sediole); Wettfahrwagen. Der Holsteiner, der Amerikaner, der Phaëton, der Ponywagen und die Troska (Droschke). Kaleschen (Chaisen), Stadtwagen und Kutschen; Landauer; Gesellschaftswagen. — Der Korbschlitten; der Rennschlitten; der russische Schlitten. — Familien- und Gesellschaftsschlitten. Historisch bedeutsame Schlittenpartien.
d. **Die Abrichtung der Pferde und die Fahrkunst.** Die Abrichtung an der Hand; unter dem Reiter; vor dem Wagen bez. Schlitten. — Das Aufsteigen auf den Wagen und die Führung der Pferde: Zweck und Handhabung der Leitzügel; Anlehnung und Auflehnung; Hülfen und Strafen. Das Arretiren und die Wendungen. — Die Haltung bei den verschiedenen Gangarten: Schritt, Trab, Galopp, Renngalopp. — Behandlung gewisser Untugenden (Paß- oder Seltergang; Halbpaß oder Dreischlag; fliegender Paß). — Besondere Fahrregeln, z. B. bei Bergfahrten, auf schlechten Wegen, durch Wasser, im Unwetter 2c. Das Wettfahren.

C. Das Rennen, Wettrennen (Turf).

a. **Das Rennpferd.** Seine „Fußspuren" (Pedigra) im Stammbaum; Gestüte. Das Trakehner Pferd. Kaiserlich österreichisches Gestüt in Salzburg. — Handelsverkehr betreffs der Rennen. — **Natur des Rennpferdes:** Zuchtwahl. Höchster Grad von Bewegungsschnelligkeit; Vergleich mit anderen Geschwindigkeiten; frühe und späte Reife der Renner (Drei-Jahre-Pferde).
b. **Aufzucht und Abrichtung** (Schulung) der Renner und ihre Behandlung. Die Stalljungen (Boys) und deren Lehre. Jockeys und deren Heranbildung.
c. **Die Wettrennen.** Rennklubs und deren Kartels. Die englischen großen Rennen. (Derbyrennen 2c.). Die deutschen Hauptplätze für Rennen. Vergleiche mit England und Amerika. — **Die Rennbahn** und deren Einrichtung; Hindernisse: Hecken, Mauern, Gräben 2c. Plan einer Rennbahn, Plätze für Sattelung (Sattelplatz), für die Richter (Unparteiischen) und für das Publikum (Tribünen). Der Totalisator und die Wetten. (Verbote in einzelnen Ländern). Die Betheiligung der Besitzer von Rennpferden. Einsätze und Reugelder. Rennbedingungen (Reglements).
d. **Das Rennen selbst und die verschiedenen Arten;** der Abgang (Starting). Das Spitzenehmen, Ueberholen 2c.; der Sieg und dessen Bezeichnungsweise (Kopflänge; halbe, ganze Pferdelänge). **Die Preise.** Vertheilung und Berechnung derselben.

IV. Wassersport.

A. Das Schwimmen.

Einleitung. Kraft und Tragfähigkeit des Wassers; Schwimmgesetze für alle Körper; Kunst des menschlichen Schwimmens in älterer und neuerer Zeit. Gesundheitsregeln für das Schwimmen. Erlernung des Schwimmens in Schwimmanstalten; deren Einrichtung und Requisiten (Gurte, Trittbrette. Auerbachs neuester Schwimmapparat).
a. **Die natürlichen Schwimmarten.** Brustschwimmen, Rückenschwimmen, Wassertreten.
b. **Schwimmkünste.** Verschiedene Sprungarten, Einzelsprünge, Gesellschaftsspringen. Das Tauchen. Die neuesten Taucherapparate. Das Schwimmen in der Kleidung. Das Schwimmen mit gebundenen Gliedern (Händen und Füßen).

B. Das Rudern.

a. **Die verschiedenen Bootgattungen** (zwei-, vier-, achtruderig Ausliegen); Grönländer 2c. Herstellung und Kaufpreise.
b. **Die Kunst des Ruderns** (mit Rücksicht auf die Thätigkeit von Herz und Lunge). Die Handgriffe. Das Auswerfen; der Stoß; lange und kurze Ruderschläge. Vermeidung von Fehlern (z. B. Ueberlegen über das Ruder nach dem Schlage; Aufnahme zu geringer Wassermenge; zu starke Luftschläge; Herumbewegen im Kreise, anstatt das Ruder mit *einem* Schlage einzusenken 2c.). Das Winken und das sogenannte „Paddeln" (20 bis 30 mehr oder minder lange Schläge in der Minute). —

Leipzig und **Berlin**, im Oktober 1881.

Verlagsbuchhandlung von Otto Spamer.

Namen- und Sachregister

zum

Illustrirten Familien-Spielbuch.

Abkürzungen: A. = Abbildung, Bldlgssp. = Blindlingsspiel, Brcksp. = Brückenspiel, Ch.-ph. Verw. = Chemisch-physik. Verwandlungen, Drchkrchssp. = Durchkriechsspiel, Gdknsp. = Gedankenspiel, Gem. Sp. = Gemischte Spiele, m. N. = mit Noten, Plpsckp. = Plumpsackspiel, Possp. = Positionsspiel, Redek. = Redekünste, Sp. m. G. = Spiel mit Gesten, Wrtsp. = Wortspiel, Zfsp. = Zufallsspiel, T. = Tonbild.

Beilagen

zu dem

Illustrirten Allgemeinen Familien-Spielbuch.

Justinus' Reimlotto. — Justinus' Rechenlotto. — Justinus' Citatenlotto. — Das Eins-, Zwei-, Drei-Domino. — Justinus' Liederdomino. — Wie ist mein Zukünftiger beschaffen?

Musikbeilage.

Leipzig und Berlin.

Verlag und Druck von Otto Spamer.

1881.

Spiel-Beilage zum „Illustrirten Familien-Spielbuch“. Nr. 1.

Justinus' Reimlotto. (Siehe S. 408.)

Siegel	missen	bemehlen	Kanne	Humpen	Rappe	Wange	Er und Sie	Portemonnaie	Wonne
Geschick	Berather	Meier	Eber	Gavotte	Terrine	Die Familie	Skandal	Kommissar	Decke
Glaube	verbüßen	seihen	schallen	Weiten	schweigen	Laube	weihen	Diebe	Krallen

Spiel-Beilage zum „Illustrirten Familien-Spielbuch." Nr. 2.

Justinus' Rechenlatte. (Siehe S. 409.)

5.	9.	10.	14.	18.	1.	2.	11.	7.	16.
19.	27.	28.	23.	32.	20.	25.	29.	30.	34.
36.	37.	41.	45.	46.	38.	39.	43.	47.	48.

Mein Kaiser.

lles muß

Time is

i Gott ist

Du hast
iamanten

, wie ist
emüthlich

nn Bru
ist ein

nich

S
m

in

des grau-
samen Spiel

mit fein
höh'ren
Zwecken

ehrenwe
Mann

doch
Mensch

kann
leite
Hause

die

vor

Justinus' Lieder-Domino. (Siehe S. 426.)

Lorelei.	1. Ich weiß nicht, was	soll es be- deuten,	daß ich so	traurig bin?	Ein Märchen	aus alten Zeiten	das kommt mir nicht	aus dem Sinn.
3. Beseligend	war ihre Nähe,	und alle Herzen	wurden weit,	doch eine Würde,	eine Höhe,	entfernte die	Vertraulich- keit.	4. Sie brachte Blumen
mit und Früchte,	gereift auf einer	andern Flur,	in einem andern	Sonnenlichte,	in einer glücklichern	Natur.	5. Und theilte jedem	eine Gabe,
dem Früchte,	jenem Blumen aus,	der Jüng- ling	wie der Greis am Stabe,	ein jeder ging	beschenkt nach Haus.	6. Willkom- men waren	alle Gäste,	doch nahte sich
ein liebend Pār,	dem reichte sie	der Gaben beste,	der Blumen	allerschönste dar.	Schiller.	Ueber allen Gipfeln.	Ueber allen Gipfeln	ist Ruh',
in allen Wipfeln	spürest du	kaum einen Hauch,	die Vögelein	schweigen im Walde,	warte nur,	balde	ruhest du auch.	Goethe.

Der Karten-wahrsager.	U.	[illegible]e.	Dame.	König.	Aß.
Kopf:	klug,	[illegible] voll,	es fehlt daran,	schlau,	eigensinnig,
Augen:	blau und schlau,	b[illegible]ge- [illegible]s,	denen man oft den Stär stechen muß,	die Keinen grad ansehen können,	schief-geschlitzte,
Mund:	sehr voll genommen,	in[illegible] e[illegible]fen,	überfließend vom Herzen aus,	schlimm,	bartlos,
Nase:	römisch,	[illegible]Lösch-[illegible]nlich,	in Alles hin-einsteckend,	immer mit Schnupfen behaftet,	eine Lärm-trompete, übt Einfluß auf das Sprech-organ,
Herz:	warm fühlend,	[illegible] den [illegible]n,	traurig,	durch den Kopf ver-treten,	mit Gemüth vereint,
Die ganze Person:	urkomisch,	[illegible]isch,	steifleinen,	imponirend,	elefanten-artig,
Laune:	wetter-wendisch,	[illegible]	närrisch,	unverwüstlich,	rosig,
Neigung:	schnupft,	N[illegible]pf-[illegible]rn,	zu zanken,	Schulden zu machen,	zu quack-salbern,
In der Freund-schaft:	uninteressirt,	tr[illegible],	willfährig,	handelnd,	nicht kalt, nicht warm,
In der Liebe:	rastlos,	[illegible]det,	hellsehend,	verführerisch,	energielos.

Musik-Beilage

zu dem

Illustrirten Allgemeinen Familien-Spielbuche.

1. Hinaus mit Sang und Klang.

(Zu Seite 70.)

Bei großer Anzahl der Spielenden im Schlängelgange mit Cornet-Quartett-Begleitung auszuführen.

Im Taktschritt.

A. Spieß, Klavierbegleitung von Richard Kreß.

Hin-aus mit Sang und Klang, es strahlt vom Him-mels-bo-gen die Son-ne un-serm Sang, die blau-e Fer-ne lacht;
Die Wol-ken nim-mer ruh'n, und rast-los ziehn die Wo-gen; so wol-len wir auch thun, auf Wan-der-schaft be-dacht.

O se-li-ge Lust in das Frei-e zu wal-len, wie hebt sich die

Brust, wie be - schwingt sich der Fuß! Ihr Vö - gel, laßt schmetternd die

Lie - der er - schal-len, drum sei auch zu - erst euch ge - bracht un - ser

Gruß! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal-

loh! Hal-loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal-

loh! Hal-loh! Hal-loh! Hal-loh! Hal - loh!

2. Thüringer Volkstanz.

(Zu Seite 70.)

Ringeltanzstellung in zwei, drei und mehreren Kreisen mit Gegenbewegung.

Walzertempo. Volksweise. Klavierbegleitung von L. Erk.

1. Al - le Wie - sen sind grün, und die Blümlein sie blühn, und die
2. Und wir schlie-ßen den Kranz zu dem fröh - li - chen Tanz, und die
3. Und die Vö - ge - lein all mit dem lieb - li - chen Schall mu - si-

1. Vög - lein sie zwitschern und sin - gen. In dem schat - ti - gen
2. Hän - de zu - sam-men wir schlin - gen. Un - ter fro - hem Ge-
3. zi - ren zu un - se - ren Tän - zen. Und wir blei - ben ver-

Brust, wie be - schwingt sich der Fuß! Ihr Vö - gel, laßt schmetternd die

Lie - der er - schal - len, drum sei auch zu - erst euch ge - bracht un - ser

Gruß! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal -

loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal - loh! Hal -

1. tril-le, Räd-chen, lang und fein, tril-le fein ein Fä-de-lein
2. We-ber, we-be zart und fein, we-be fein das Schleier-lein
3. au-ßen blank und in-nen rein, flei-ßig, fromm und sitt-sam sein,

1. mir zum Bu-sen-schlei-er.
2. nur zur Kir-mes-fei-er.
3. lo-cket wack-re Frei-er.
Denn die Zeit ist theu-er!

Anmerkung. In manchen ländlichen und städtischen Kreisen, namentlich in solchen, wo man den Gesang auf einem Klaviere begleiten kann, werden die zwei Takte vom * an in jeder Strophe mit demselben untergelegten und dem Liede zugefügten Texte eingeschoben.

4. Marianchens Spinnerlied.

(Zu Seite 77.)

Munter. August Gaade.

Räd-chen, Räd-chen, ge-he, ge-he, Fäd-chen, Fäd-chen, dre-he,

dre-he, dreh' dich, oh-ne still zu stehn; denn im Him-mel

1. Raum, um den duf - ten - den Baum laßt uns hü - pfen und tan - zen und
2. summ dreht der Kreis sich her - um, o welch ein lust - ges Schweben und
3. eint, bis die Sonn' nicht mehr scheint, bis die Sterne am Him - mel er -

1. sprin - gen.
2. Schwin - gen.
3. glän - zen.
Tra - la la la, tra - la la la, tra - la la la la

1—3. la, tra - la la la, tra - la la la, tra - la la la la la la.

3. Spinnerlied.

(Zu Seite 77.)

Anhang.

Munter.

Fink, Musikalischer Hausschatz der Deutschen.

p f p

1—3. Hur - re, Hur - re, Hur - re! schnurre, Räd - chen, schnur - re!

1. tril-le, Räd-chen, lang und fein, tril-le fein ein Fä-de-lein
2. We-ber, we-be zart und fein, we-be fein das Schleier-lein
3. au-ßen blank und in-nen rein, flei-ßig, fromm und sitt-sam sein,

1. mir zum Bu-sen-schlei-er.
2. nur zur Kir-mes-fei-er. } Denn die Zeit ist theu-er!
3. lo-cket wack-re Frei-er.

Anmerkung. In manchen ländlichen und städtischen Kreisen, namentlich in solchen, wo man den Gesang auf einem Klaviere begleiten kann, werden die zwei Takte vom * an in jeder Strophe mit demselben untergelegten und dem Liede zugefügten Texte eingeschoben.

4. Mariandchens Spinnerlied.

(Zu Seite 77.)

Munter. August Gaade.

Räd-chen, Räd-chen, ge-he, ge-he, Fäd-chen, Fäd-chen, dre-he,

dre-he, dreh' dich, oh-ne still zu stehn; denn im Him-mel

und auf Er - den kann kein Son - nen - stäubchen wer - den, oh - ne

Gehn und oh - ne Drehn, oh - ne Gehn und oh - ne Drehn.

Anton Wal.

5. Der Vogelfänger. (Marschir- und Tanzspiel.)

(Zu Seite 81.)

Allegretto.

Mozart, „Zauberflöte".

Der Vo - gel - fän - ger bin ich ja, stets lu - stig hei - sa

hop - sa - sa! Der Vo - gel - fän - ger ist be - kannt bei Alt und Jung im

gan - zen Land. Weiß mit dem Lo - cken

f p

um - zu - gehn, und mich aufs Pfei - fen zu ver - stehn.

p f p

Drum kann ich froh und lu - stig sein, denn al - le Mädchen

f p

find ja mein.

6. Der Jungfernkranz.

Fr. Kind. (1817. — Zu Seite 82.)

Volkslied, von C. M. von Weber, in seinem „Freischütz“ benutzt.

Andante wie Allegretto.

Solo. Vorsängerin.

1. Wir win-den dir den Jungfernkranz mit Veil-chen-blau-er

Sei - de, wir füh - ren dich zu Spiel und Tanz, zu Glück und Lie - bes-

freu - de.

Alle.

Schö - ner, grü - ner, schö - ner, grü - ner Jungfern-

kranz, veil - chen blau - e Sei - de, veil - chen blau - e

Sei - de.

7. Das dumme Ding. Thüringer Volkstanz.

(Zu Seite 83.)

Klavierbegleitung von L. Erk

Bewegt.

Geklatscht. — Getreten

La la la la la, la la la la la, la la la la la, la la la la la, la

Gegenseitig mit dem Zeigefinger gestochen. — Geschwenkt. — Getreten.

la la la la la, la la la la la, la la la la la la la la la, la

Gestochen. — Geschwenkt. — Gestampft.

la la la la la, la la la la la, la la la la la.

Getanzt in Paaren.

La la la la la la la la la la la la la la la la

la la la la la la la la la la la la la la.

8. Ich bin ja der Böttcher. Altes Plumpsackspiel.

(Zu Seite 98.)

Mündlich aus Pillau, aufgez. von Jeanne Marie von G.-G.
Klavierbegleitung von L. Erk.

9. Adam, der hatt' sieben Söhne.

(Zu Seite 135.)

Munter. Thüringischer Tanzspruch.

10. Hans Hänschen.

(Zu Seite 137 und 138.)

Gemüthlich. Text und Melodie von Jeanne Marie von Gayette-Georgens.

Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr, dem Hänschen, dem wird das

Ler - nen nicht schwer: es kann sich dre - hen und bie - gen und wen-den mit

sei - nen Fü - ßen, mit sei - nen Hän-den. Was Häns - chen in den

Kopf nimmt ein, das bleibt für das gan - ze Le - ben sein; was

Hänschen er - o-bert und was es ge-winnt als gold - ner Fa-den sein

Le - ben durchspinnt. Wenn Häns-chen schon et - was Rech - tes kann, so

wird auch der Hans ein bra - ver Mann.

Frage im Sprechton.

Hans Häns-chen, wie

steht es mit dir? was kann der Hans, so fra - gen wir?

Belebt. Der Hans.

Ich ha - be mir Mühlen - rä - der ge - macht, die ha - ben mich in die

Müh - le ge - bracht. Ich weiß zu mah - len, ge - mahlen muß sein:

Hierbei ahmt der Hans mit den Armen die Bewegungen der Mühle nach.

Es ist ei - ne Lust ein Mül - ler zu sein.

Mit Kraft und Schwung. **Schluß-Chor.**

Es le - be der Mül-ler, der See - mann leb hoch! Es le - be der

Bau - er, der Forstmann noch! Es le - be wer im - mer mit

Kopf und mit Hand, mit Lust und Lie - be ge - hört ei - nem Stand.

Oder:

Allegro.

Es le - be der Mül-ler, der Seemann leb hoch, es le - be der Bau - er, der

Forst-mann auch noch! es le - be wer im - mer mit Kopf und mit Hand, mit

Luft und Lie - be ge - hört ei - nem Stand.

11. Das Lied vom Musikanten.

(Zu Seite 139—141.)

Mäßig. Schwäbische Volksweise.

1. Solo. Ich bin ein Mu - si - kant und komm' aus Schwaben-land.
Chor. Er ist ein Mu - si - kant und kommt aus Schwaben-land.

Ich kann auch spie - len auf mei - ner Gei - ge.
Er kann auch spie - len auf sei - ner Gei - ge.

Geschwinder. *rallent.*

Di-be schumm schumm schumm, di-be schumm schumm schumm auf meiner Gei-ge
Di-be schumm schumm schumm, di-be schumm schumm schumm auf sei-ner Gei-ge.

Mäßig.

2. Ich bin ein Mu - si - kant und komm' aus Schwaben - land.
Er ist ein Mu - si - kant und kommt aus Schwaben - land.

p

Ich kann auch spie - len auf mei - ner Kla - ri - net - te.
Er kann auch spie - len auf sei - ner Kla - ri - net - te.

Geschwinder.

Pä - be wäpp päpp päpp, pä - be wäpp päpp päpp, bi - be
Pä - be wäpp päpp päpp, pä - be wäpp päpp päpp, bi - be

rallent.

schumm schumm schumm, bi - be schumm schumm schumm auf mei - ner Gei - ge.
schumm schumm schumm, bi - be schumm schumm schumm auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.

3. Ich bin ein Mu - si - kant und komm' aus Schwaben-land.
Er ist ein Mu - si - kant und kommt aus Schwaben-land.

p

Geschwinder.
(Pfeifend.)

Ich kann auch spie - len auf mei - ner Flö - te. — —
Er kann auch spie - len auf sei - ner Flö - te. — —

— — — — — — — — — — — — Pä-de wäpp päpp päpp, pä - de wäpp päpp päpp, di - de
— — — — — — — — — — — — Pä-de wäpp päpp päpp, pä - de wäpp päpp päpp, di - de

rallent.

schumm schumm schumm, di - de schumm schumm schumm auf mei - ner Gei - ge.
schumm schumm schumm, di - de schumm schumm schumm auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.

4. Ich bin ein Mu - si - kant und komm' aus Schwabenland.
Er ist ein Mu - si - kant und kommt aus Schwabenland.

p

Ich kann auch spie - len auf mei - nem Hor - ne.
Er kann auch spie - len auf sei - nem Hor - ne.

Geschwinder. (Pfeifend.)

Hu hu hu hu hu hu hu hu hu hu — — — — — — — —
Hu hu hu hu hu hu hu hu hu hu — — — — — — — —

— — — pä - be wäpp päpp päpp, pä - be wäpp päpp päpp, bi - be
— — — pä - be wäpp päpp päpp, pä - be wäpp päpp päpp, bi - be

rallent.

schumm schumm schumm, bi - de schumm schumm schumm, auf mei - ner Gei - ge.
schumm schumm schumm, bi - de schumm schumm schumm, auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.

5. Ich bin ein Mu - si - kant und komm' aus Schwabenland.
Er ist ein Mu - si - kant und kommt aus Schwabenland.

p

Ich kann auch spie - len auf meinem Cla-
Er kann auch spie - len auf sei- nem Cla-

6 6 6 6 6 6

vie - re.
vie - re.

Geschwinder.

Greif ich hier hin - ein, greif ich da hinein, greif ich

6

(Pfeifend.)

hier hinein, greif ich da hinein. Hu hu hu hu hu hu hu hu hu hu — —
Hu hu hu hu hu hu hu hu hu hu — —

— — — — — pä - de wäpp päpp päpp, pä - de wäpp päpp päpp, di - de
— — — — — pä - de wäpp päpp päpp, pä - de wäpp päpp päpp, di - de

rallent.

schumm schumm schumm, di - de schumm schumm schumm, auf mei - ner Gei - ge.
schumm schumm schumm, di - de schumm schumm schumm, auf sei - ner Gei - ge.

Mäßig.

6. Ich bin ein Mu - si - kant und komm' aus Schwabenland.
Er ist ein Mu - si - kant und kommt aus Schwabenland.

p

Ich kann auch spie - len auf mei - nem Baf - fe.
Er kann auch spie - len auf sei - nem Baf - fe.

Munter.

Greif ich o - ben an dem Knopf, kratz ich un - ten an dem Steg. Greif ich hier hin - ein, greif ich da hin - ein, greif ich hier hin - ein, greif ich da hinein, hu hu hu hu hu hu hu hu hu hu — — — — — — —

(Pfeifend.)

12. Von Reisen kommt hier eine Dame.

(Zu Seite 144 und 145.)

Heiter. Text und Musik von Jeanne Marie von Gayette-Georgens.

Kräftig und markirt.

1. hei-ßen Land.
2. hei-ßen Land.
3. Rast und Ruh'.
4. im-mer zu.

La la la la, la la la la, la la la la la la la la

Die Tageszeiten.

13. Die Nacht.

(Zu Seite 248—51.)

Der Kreis. Von Jeanne Marie von Gayette-Georgens.

1. Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieb'n, acht, neun, zehn.
2. „ „ „ „ „ „ „ „ „ „ elf.
3. „ „ „ „ „ „ „ „ „ „ „ zwölf.

Der Nachtwächter. Die Kinder.

Tut! Tut! Tut! 1—3. Der Nacht-wäch-ter ruft: Un-sre Glock' hat

1. zehn ge-schla-gen, die-ses komm' ich euch zu sa-gen: lu-stig lebt man
2. elf ge-schla-gen, die-ses komm' ich euch zu sa-gen: schließt die Häu-ser
3. zwölf ge-schla-gen, die-ses komm' ich euch zu sa-gen: in der Stadt ist's

Ganz zum Schlusse:

1. noch bei Licht, ach-tet auf mein Bla-sen nicht.
2. al-le zu, lie-be Leu-te, geht zur Ruh'. Da Capo.
3. still und stumm, Al-les schläft um mich her-um.

Tut! Tut! Tut!

14. Der Morgen.

Allegro. Text und Musik von Jeanne Marie von Gayette-Georgens.

Wacht auf! wacht auf! der Hahn hat gekräht, und

f Ki-ke-ri-ki, Ki-ke-ri-ki, *p*

rasch und rasch zur Ar-beit nun geht: *pp* tipp tapp tapp, tipp tapp tapp,

tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, *p* tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp,
strin - - - - - gen - - - - -

mfr tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp, tipp tapp tapp,

do

mfr

f tipp tapp tapp tipp. Dre-scher drischt munter das Korn!

f

Mittag.

Allegretto grazioso.

Schnit - ter mäh'n mit fro - hem Mu - the bis die Sonn' hoch

p

o - ben steht, trock - nen sich die hei - ße Stir - ne,

weil kein küh - les Lüft - chen weht, trock - nen sich die

hei - ße Stir - ne, weil kein küh - les Lüft - chen weht.

Abend.

Allegretto moderato.

p

Der A - bend ist kommen, nun ru - hen wir aus, der Ei - ne im

Wirthshaus, der An - d're zu Haus, der Ei - ne beim Tan - ze, der

An - d're beim Wein, doch lu - stig und fröh - lich will je - dermann sein. Dibel

bumm bumm, dibel bumm bumm, dibel bumm bumm, dibel bumm, dibel

bumm bumm, di - bel bumm bumm, di - bel bumm bumm bumm bumm!

ff

15. Der Schērenschleifer.

(Zu Seite 145 und 252.)

Lustig.

Text und Melodie von Jeanne Marie von Gayette-Georgens.

Piano.

Sopran 1. Schē-ren - schleifer

Sopran 2. Schē-ren - schleifer

Tenor 1. Schēren - schlei-fer

Tenor 2. Schēren - schlei-fer

Baß 1. Schēren - schlei-fer

Baß 2. Schēren - schleifer

Tenor 1. Schē

Tenor 2. Schē

Baß 1. Schē

Baß 2. Schē

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad. Sche-ren - schlei-fer

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad. Sche-ren - schleifer

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad. Sche-ren - schlei-fer

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad. Sche-ren - schlei-fer

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad. Sche-ren - schlei - fer

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad. Sche-ren - schlei-fer

ren - - - schlei - - - fer dreht

ren - - - schlei - - - fer dreht

ren - - - schlei - - - fer dreht

ren - - - schlei - - - fer dreht

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad; schleift die Mes-ser

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad; schleift die Mes-ser

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad; schleift die Mes-ser

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad; schleift die Mes-ser

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad; schleift die Mes-ser

dreht mit Ei - fer im - mer fort sein Rad; schleift die Mes-ser

mit Ei . . . fer im . .

mit Ei . . . fer im . .

mit Ei . . . fer im . .

mit Ei . . . fer im . .

im-mer bef - fer fchlei-fet früh und fpat. Tfchfchfchfch,
im-mer bef - fer fchlei-fet früh und fpat. Tfchfchfchfch,
im-mer bef - fer fchlei-fet früh und fpat. Tfchfchfchfch,
im-mer bef - fer fchlei-fet früh und fpat. Tfchfchfchfch,
im-mer bef - fer fchlei-fet früh und fpat. Tfchfchfchfch,
im-mer bef - fer fchlei-fet früh und fpat. Tfchfchfchfch,
mer fort fein Rad. Schleift die Mef - fer
mer fort fein Rad. Schleift die Mef - fer
mer fort fein Rad. Schleift die Mef - fer
mer fort fein Rad. Schleift die Mef - fer

tschschschsch, tschschschsch, tschschschsch.

tschschschsch, tschschschsch, tschschschsch.

tschschschsch, tschschschsch, tschschschsch.

tschschschsch, tschschschsch, tschschschsch.

tschschschsch, tschschschsch, tschschschsch.

tschschschsch, tschschschsch, tschschschsch.

im - mer bes - ser schlei-fet früh und spat.

im - mer bes - ser schlei-fet früh und spat.

im - mer bes - ser schlei-fet früh und spat.

im - mer bes - ser schlei-fet früh und spat.

16. Das Zankduett.

(Zu Seite 246 und 247.)

büh-ret mir, Sie al-ter Schatz und vorn bin ich mit ei-nem Satz.

Das ist zu dreist und un-er-laubt, daß die-se Eh-re mir ge-raubt, sie mir ge-raubt.

(für sich)

Es darf nicht sein!

Die Alte.

Nein nein nein nein, nein nein nein nein, sie drängt sich wirk-lich ein, sie drängt sich wirk-lich ein, sich

pp

nein nein nein nein, nein nein. Die

Al - te hier, die Al - te hier ist un - er - träg-lich mir,

wirk - lich ein, sich ein, ja ja ja

poco cresc.

ist un - er - träg - lich mir. So

ich geh vor - an und weiche nicht, spre-chen ist hier mei - ne Pflicht,

koll - rig nicht, ich bitt' um Ruh', dem Brautpār wen-de ich mich zu, dem

mei - ne Pflicht, ja ja ja ja ja ja ja ja zu

Brautpär wen-de ich mich, ich mich zu, dem Brautpär wen-de ich mich,
spre-chen ist hier mei-ne Pflicht, zu spre-chen ich, sie spricht, zu spre-chen,
poco cresc.
cresc.
ich mich zu, ich mich zu, ich mich zu,
eh' sie spricht, zu spre-chen, eh' sie spricht.
f
poco cresc.
Andante con moto.
Die Alte.
Ich kam zu-erst zum Gra-tu-
p
p

li - ren, und wer - de mich des - halb auch nicht ge - ni - ren.
Die Junge.
Un - er - hört ist das, ja, für - wahr.
Die Alte.
All - zu-
breist ist sie, das ist ja klar.
Die Junge.
Nein
nein, vor Aer - ger kann ich kaum mich fas - - sen!
Die Alte.
Un-

mög-lich kann ich vor sie las - sen, sie treibt die Drei-stig - keit zu

Die Junge.

weit. Nicht län - ger laß ich mit mir spa - ßen, wenn

auch Ma - da - me tobt und schreit.

Die Alte.

Wie un-ge - bühr - lich,

Die Junge.

ganz un-will-kür - lich.

Da Capo bis zum Zeichen dem Schlußakkord.

ff p

1mo

ich mich zu, ich mich zu, ich mich zu

ich mich zu, ich mich zu, ich mich zu

2do

eh sie spricht, zu spre-chen, eh' sie spricht.

eh sie spricht, zu spre-chen, eh' sie spricht.

17. Wahl- und Tanzspiel.

(Zu Seite 76.)

Die in der Mitte stehende Dame wählt aus dem Kreise einen Herrn zum Tanz und Alle tanzen dann bei Wiederholung der Melodie im Kreise herum. Hierauf tritt eine andere Dame in die Mitte, und so fort.

Munter. Text und Musik von Jeanne Marie von Gayette-Georgens.

mf

Ei-ne stol-ze schö-ne Dam' in ei-ner gold'nen Kutsche kam, blickte rechts und blickte links, jeder harrte ihres Wink's, bis den Rechten sie ge-funden und sich rasch mit ihm ver-bun-den, tanzte hin und tanzte her, tanzte mit ihm kreuz und quer.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig und Berlin.

Spiel- und Beschäftigungsbücher.

Illustrirtes Spielbuch für Knaben. 1001 unterhaltende und anregende Belustigungen, Spiele und Beschäftigungen für Körper und Geist, im Freien wie im Zimmer. Von **Hermann Wagner.** Siebente verbesserte Auflage. Mit 533 Text-Abbildungen, Titelbild rc. Geheftet ℳ 4. Elegant kartonirt ℳ 4. 50.

Der gelehrte Spielkamerad oder: Der kleine Naturforscher, Tierfreund und Sammler. Von **Hermann Wagner.** Dritte Auflage. Mit 200 Text-Abbildungen, einem bunten Titelbilde rc. Geheftet ℳ 4. Elegant kartonirt ℳ 4. 50.

Illustrirtes Spielbuch für Mädchen. 1500 unterhaltende und anregende Belustigungen, Spiele und Beschäftigungen für Körper und Geist, im Freien sowie im Zimmer. Nebst einem Anhange: 500 allerlei Kurzweil und kurzweiliges Allerlei für jung und alt. Zur geselligen Unterhaltung an langen Winterabenden. Von **Marie Leske.** Achte vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 500 zum Teil ganz neuen Text-Abbildungen, vier Buntdruckbildern, einem Titelbilde und Schnittmusterbogen. Geheftet ℳ 4. Elegant kartonirt ℳ 4. 50.

Zehn Schock Knacknüsse. Illustrirtes Rätselbuch für die Jugend. 600 Rätsel, Charaden, Logogryphe, Bilderrätsel, Rösselsprungaufgaben von **Hugo Elm.** Mit 120 Text-Abbildungen und einem bunten Titelbilde. Geheftet ℳ 4. Elegant kartonirt ℳ 4. 50.

Spiel und Arbeit. Unterhaltende Beschäftigungen und anregende Spiele für die Kinderstube. Zur Beförderung des Schönheits- und Ordnungssinnes und zur Gewöhnung an Arbeit und Ausdauer. Nach Fröbelschen Grundsätzen bearbeitet von **Hugo Elm.** Mit 580 Text-Abbildungen, 83 Buntdrucktafeln und einem Titelbilde. Geheftet ℳ 4. Elegant kartonirt ℳ 4. 50.

Der junge Mathematiker und Naturforscher und die Wunder der Rechenkunst. Einführung in die Geheimnisse der Zahl. Eine Anleitung zu aufmerksamer Naturbetrachtung, begleitet von zahlreichen Aufgaben zur Übung des Urteils und der Anschauung Von Dr. **Ferdinand Braun.** Mit 320 Text-Abbildungen, einem Titelbilde rc. Zweite Ausgabe. Elegant kartonirt ℳ. 4. 50.

Der Naturaliensammler. Das Anlegen und Aufbewahren von Naturaliensammlungen. Ein Wegweiser für jung und alt; für Laien sowie für wissenschaftlich gebildete Naturfreunde zum Anlegen von Insekten-, Schmetterling-, Muschel- rc. Sammlungen und zur Einrichtung von Aquarien, Vivarien und Terrarien. Herausgegeben von **H. v. Kiesenwetter** und **Theodor Reibisch.** Mit über 200 Text-Abbildungen. In drei Abteilungen. 1. Der Insektensammler. — 2. Der Konchyliensammler. — 3. Das Sammeln von Wirbeltieren und das Anlegen von Aquarien, Vivarien rc. — Zweite Ausgabe. Elegant kartonirt ℳ 4. 50.

Jede Abteilung wird zu nachstehend bemerkten Preisen einzeln abgegeben:
Der Insektensammler zu ℳ 3. — Anhang: **Insektensammler in fremden Erdteilen** zu 50 Pf.
Der Konchyliensammler zu ℳ 1. 50. — **Das Sammeln von Wirbeltieren rc.** zu ℳ 1.

Der jugendliche Künstler in Laubsägearbeiten. Musterbuch für Kunstarbeiten in Holz mit Mosaik, Marqueterie und Malerei für die reifere Jugend entworfen und gezeichnet von Gebrüder **A.** und **G. Ortleb.** Mit zahlreichen Text-Abbildungen, 36 Mustertafeln und einem bunten Titelbilde. Elegant kartonirt ℳ 3.

Die Spritzarbeit. Ausführliche Anleitung zur Ausführung dieser angenehmen und nützlichen Beschäftigung. Von **Hugo Elm.** Mit 32 Text-Abbildungen, 16 Ton- und Buntdrucktafeln. Kartonirt ℳ 4.

Der kleine Papparbeiter. Anleitung zur Fertigung aller Art Papparbeit, Aufziehen von Karten und Plänen, Herstellung von Kästchen, Futteralen rc., Anfertigung von Puppentheatern nebst Kulissen und Theaterfiguren sowie der beliebtesten Kartonarbeiten mit Medaillons, der chinesischen Kartons, der neuesten Modekartons rc. Mit einem Anhang, enthaltend Anfertigung und Beschreibung einer großen Anzahl von Fest- und Gelegenheitsgeschenken. Herausgegeben von **Hugo Elm.** Mit vielen Text-Abbildungen, einem Titelbilde und Beilagen in Buntdruck. Elegant kartonirt ℳ 3.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen.